Les jeux de balle et ballon picards

Marcel Lazure

Balle au poing
Ballon au tamis
Longue paume
Balle à la main

CENTRE RÉGIONAL
DE DOCUMENTATION
PÉDAGOGIQUE DE
PICARDIE

Les jeux de balle et ballon picards

Ballon au poing
Balle à la main
Balle au tamis
Longue paume

Marcel Lazure

CENTRE RÉGIONAL
DE DOCUMENTATION
PÉDAGOGIQUE DE
PICARDIE

Avant-propos

Au risque de décevoir, il faut bien commencer par dire qu'aucun des jeux de balle et ballon dont il va être question, n'est d'origine picarde. Et, sauf révélations archéologiques ou paléographiques assez improbables, il semble bien que nos compatriotes n'ont jamais inventé le moindre jeu sphéristique, ni la folklorique choule, version picardisante de la soule qui a été pratiquée un peu partout en France sous des appellations diverses, ni les jeux dits « de paume » ou assimilés, véritables sports avant la lettre, dont il est bien établi que les origines sont très antérieures à la formation de notre province et même de la nation française.

D'où vient donc que ces jeux de balle sont qualifiés de « picards » et même, fréquemment, de « typiquement picards » ?

Il convient, tout d'abord, de rappeler qu'après avoir été, pendant des siècles, la nation la plus « sportive » de l'Europe, la France connut, dans le domaine des exercices physiques, une sérieuse décadence qui s'amorça sous le règne de Louis XIV, s'accentua rapidement, et ne prit fin qu'au cours de la seconde moitié du XIX^e^ siècle, avec l'apparition des jeux des Anglais, qui n'avaient découvert les bienfaits des sports de masse que bien longtemps après les Français.

Cependant, peu conformistes par tempérament, les Picards avaient fait exception et continué à tirer à l'arc, à chouler, et à pratiquer, avec ardeur, les différents jeux de balle et ballon français traditionnels, leur faisant ainsi franchir, intacts, cette longue période résolument antisportive au cours de laquelle de bons esprits sont allés jusqu'à considérer le corps humain comme « une guenille » dont il ne fallait pas se préoccuper[1]*.*

Reconnaissons-le, si nos compatriotes sont restés de fervents adeptes de ces activités, ce n'est pas tellement par mérite, mais plus simplement parce qu'ils y ont toujours trouvé les joies saines et captivantes que peuvent dispenser des divertissements physiques de haute qualité, n'ayant pas attendu que les Anglais leur montrent un chemin que leurs ancêtres avaient tracé depuis longtemps.

Quoi qu'il en soit, la Picardie est devenue la terre d'élection de ces jeux « longs » dérivant de la sphéristique des Grecs, et accommodés au bon goût français, dans leur conception la plus classique, de la balle à la main à la longue paume, en passant par la balle au tamis et le ballon au poing. Une telle lignée ne se retrouve nulle part ailleurs.

Et, tous comptes faits, cette qualification de « jeux picards » n'est pas usurpée.

Mais, là n'est pas l'essentiel.

Si la régionalisation n'a aucunement porté atteinte à la valeur intrinsèque de ces jeux, qui soutiennent aisément la comparaison avec n'importe quel sport importé, d'où qu'il vienne, elle a réduit considérablement la portée de leur influence, ce qui est grave à notre époque de conditionnement à outrance, où beaucoup de jeunes sont attirés par les exploits des champions professionnels acteurs de nombreuses émissions télévisées dans lesquelles le côté spectaculaire prend le pas sur le sport proprement dit.

Évidemment, si les Picards, devenus leurs seuls défenseurs, étaient aussi fiers de leurs jeux de balle que les Basques le sont de leur pelote, il ne se poserait pas de problèmes.

Mais, ce n'est malheureusement pas le cas, nombreux étant ceux qui ignorent tout de ces sports de leur terroir, et certains, jusqu'à leur existence.

Et, il serait vain de se le dissimuler, c'est cette existence même qui est en cause.

Comme d'autres chefs d'œuvre en péril, nos jeux, éléments menacés de notre patrimoine, trouveront-ils des concours suffisamment efficaces pour les soutenir, les faire mieux connaître, et assurer ainsi leur pérennité?

Là est la question.

Note

1. C'est en 1672 que Molière fait dire à Philaminte dans *Les femmes savantes* (acte II, scène VII) : « Le corps, cette guenille, est-il d'une importance, d'un prix à mériter seulement qu'on y pense ? »

Origines des jeux de balle

Les jeux de balle ont, incontestablement, une origine fort ancienne, mais, en l'état actuel des connaissances, assez imprécise.

Certains érudits attribuent leur invention aux Égyptiens, d'autres aux Phéniciens, aux Lydiens ou aux Lacédémoniens, d'autres encore aux Chinois. Ce débat, au demeurant assez stérile, risque fort de n'être jamais tranché.

Ce qui est certain, par contre, c'est que ces jeux étaient très en honneur dans la Grèce ancienne dont les activités sportives ne se limitaient pas aux seules disciplines olympiques.

Traditionnellement, les historiens du sport citent Homère et, particulièrement, ce passage de l'Odyssée consacré à la princesse Nausicaa qui aurait joué à la balle sur une plage baignée par la mer ionienne, et des inconditionnels sont allés jusqu'à prétendre que cette gracieuse jeune fille jouait, avec ses compagnes, à la paume, ce qui est une supposition toute gratuite.

Mais, quoi qu'il en soit, il ne fait aucun doute que, sous l'appellation générale de « sphéristique », les Grecs ont pratiqué nombre de jeux de balle parmi lesquels ceux qui ont engendré la plupart des sports de balle et ballon modernes.

En effet, les textes des auteurs de l'Antiquité, qu'il s'agisse d'historiens, de poètes, de grammairiens même, font état de divers jeux en les décrivant de façon telle que l'on peut, à défaut de règles précises, imaginer les conditions dans lesquelles ils se déroulaient.

Et c'est ainsi que, dès cette époque, se dégagent assez nettement les traits caractéristiques des deux grandes familles qui ont pour ancêtres, l'une, la balle commune, l'autre, la phaeninde, et qui aboutissent aux sports mondialement connus par la popularité qu'ils ont atteinte de nos jours, respectivement le football et le tennis.

La balle commune

La balle commune (ou encore « balle sur la marque ») se pratiquait sur un terrain comportant une ligne à chaque extrémité, et une ligne au centre, sur laquelle on plaçait la balle.

Au signal donné, les deux camps se précipitaient sur cette balle. Laissons la parole à Becq de Fouquières qui s'est livré à une étude savante et approfondie des jeux des anciens[1] : « Celui qui était parvenu à s'en emparer la lançait alors de toutes ses forces

et ceux du camp opposé tâchaient de la renvoyer ; pour cela, ils se servaient de tous les moyens, ils la frappaient dans son vol, ou la saisissaient et la relançaient à tour de bras ; si elle courait à terre, ils la relevaient d'un coup de pied. Chaque parti avançait ou reculait selon les évolutions de la balle, jusqu'à ce qu'enfin, elle franchît une des limites extrêmes. »

« Avant d'engager une partie, on se frottait d'huile pour rendre ses membres plus souples et pour échapper aux étreintes de ses adversaires. »

On peut déduire de ce texte que : la balle est convoitée, au même instant, par les joueurs des deux camps en présence, c'est-à-dire qu'il y a lutte pour sa possession, d'où possibilités de contacts physiques ; le but recherché est le franchissement de l'une des deux lignes situées aux extrémités du terrain de jeu.

La phaeninde

Les érudits ont toujours été très divisés sur le nom même de ce jeu, son étymologie et sa signification. Parmi les hypothèses avancées, d'aucuns ont expliqué ce mot par le nom de son prétendu inventeur, Phaenidos. D'autres, plus nombreux ont fait un rapprochement avec le mot grec qui signifierait « tromper » parce que le jeu consistait, en fait, à essayer de tromper les adversaires en feignant de vouloir envoyer la balle à l'un d'eux et en l'envoyant à l'autre.

Toujours d'après Becq de Fouquières[2] « dans la phaeninde, le camp de celui qui lance la balle à partir d'un emplacement déterminé, s'efforce de la faire mourir[3] le plus loin possible, tandis que le camp adverse, au contraire, cherche à la renvoyer de manière à la faire mourir le plus près possible de son point de départ ».

« Lorsqu'une balle est lancée, si elle n'est pas renvoyée soit avant sa chute soit au premier bond, le jeu s'arrête, l'extrême limite qu'elle a atteinte est marquée et les deux camps changent de rôle en même temps que de positions. C'est au camp adverse à lancer la balle, toujours du même point, et il s'efforce de la faire tomber au-delà de la première marque. »

Abstraction faite du changement de rôle, au demeurant très important et qui fera l'objet d'un développement plus loin, on peut retenir ici que :

1. La balle est mise, alternativement, à la disposition de chaque camp ; c'est du « chacun son tour ». Il n'y a donc pas lutte pour la possession de ladite balle, c'est-à-dire que tout contact physique est pratiquement exclu.
2. Le but consiste à faire mourir la balle dans le camp de l'adversaire.

Distinctions entre les deux principales familles des jeux de balle

Partant de critères ainsi nettement déterminés, il est facile de classer dans l'une ou l'autre famille, la plupart des sports de balle pratiqués jusqu'à nos jours et d'établir leur filiation.

C'est dans la première (balle commune) que se situent le vieux jeux français de la soule (notre choule picarde) et les sports modernes tels que le football, le rugby, le

handball, le hockey et même le basket, la ligne étant ici remplacée par un cercle, ce qui ne modifie pas l'esprit du jeu.

Et dans la seconde (phaeninde), nous retrouvons les caractéristiques de nos jeux de balle picards, de la balle au tambourin du Languedoc, de la pelote basque, de la balle-pelote du Nord, ainsi que des sports plus récents tels que le tennis, le badminton, le squash et, par extension, le volley-ball.

Comme discrimination essentielle entre les deux familles, on retiendra que :

– dans la première, lorsque la ligne de but est franchie, le jeu est interrompu (et, en principe, le point marqué). De même cette interruption intervient-elle lorsque la balle sort des limites, même en l'air, c'est-à-dire que ce qui est déterminant, c'est où la balle passe,

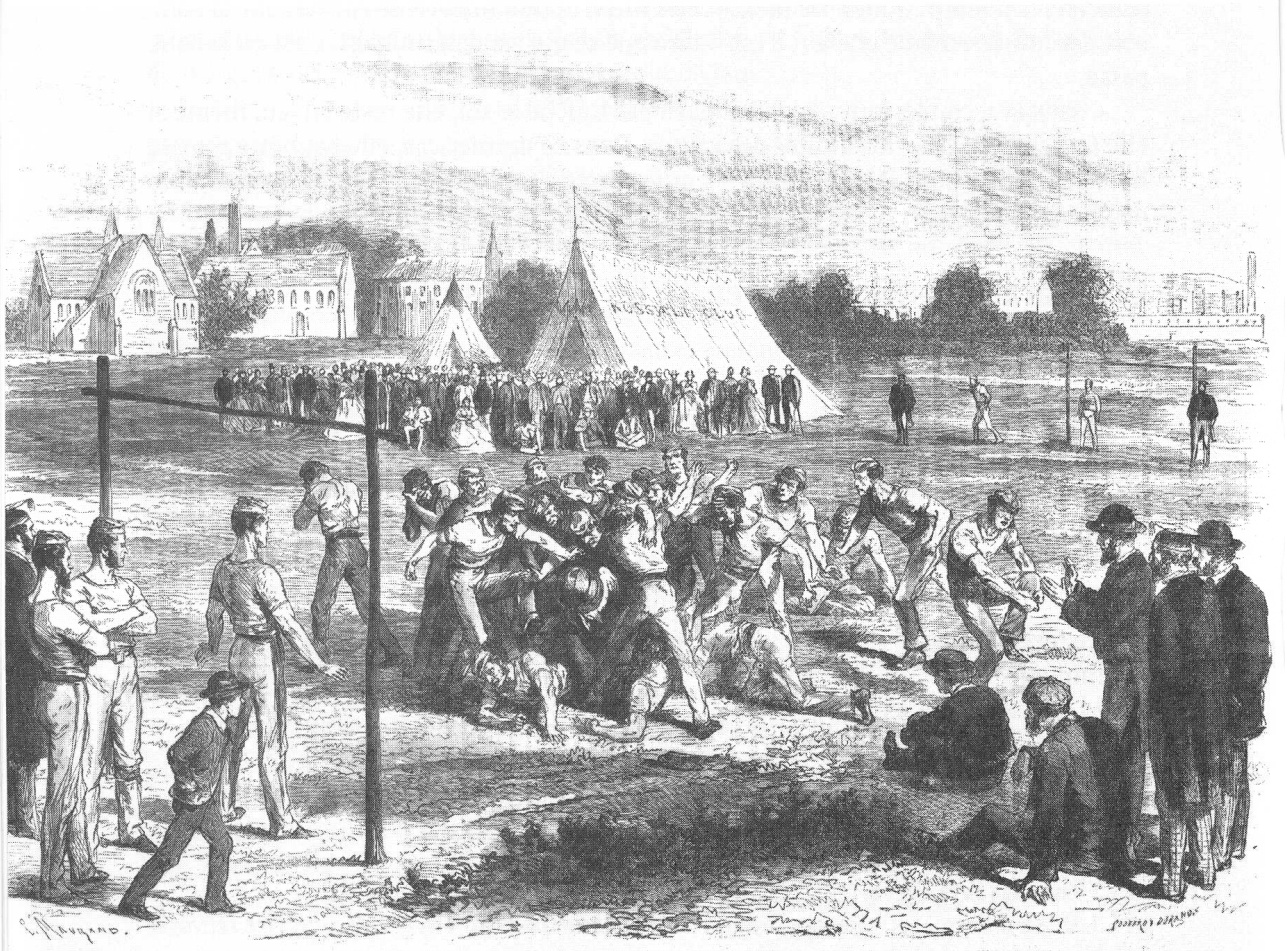
– dans la seconde, tant que la balle n'a pas touché le sol, elle reste en jeu, même si elle franchit, en l'air, les limites des camps. Dans ce dernier cas, elle peut être reprise hors des limites pour être renvoyée. Ce qui compte c'est où la balle tombe. Peu importe où elle est passée.

Comparaison synoptique entre les deux familles

	Balle commune et dérivés (soule, football, rugby, etc.)	Phaeninde et dérivés (paume, tennis, etc.)
Disposition de la balle	Lutte pour sa possession.	Chacun son tour.
Objectif à atteindre	Faire franchir par la balle une ligne située à l'extrémité du camp adverse.	Faire mourir la balle dans le camp adverse.
Caractéristique dominante dans la marche du jeu	Où la balle passe.	Où la balle tombe.

NOTES

1. Becq de Fouquières, *Les jeux des anciens,* 2e édition, p. 186.
2. Ouvrage déjà cité, p. 189.
3. Une balle « meurt » lorsque, ayant rebondi au moins deux fois, elle ne peut être renvoyée valablement.



MŒURS ANGLAISES. — LE FOOTBALL (BALLON A PIED), EXERCICE D'HIVER AUX ENVIRONS DE LONDRES. Dessin de Godefroy Durand. — (Voir page 592.)

Le football en Angleterre en 1869.
De la choule au football, de la mêlée sauvage de la choule au premier but du football.

Jeux dérivant de la balle commune

Les étymologistes ne sont pas d'accord entre eux sur l'origine et la signification du mot *soule* (qui est devenu *choule* pour les picardisants). Certains le font dériver de soleil.

La soule

Pour nombre d'anciens, le ballon symbolisait, en effet, l'astre du jour qu'ils vénéraient, et les rubans, dont la soule était assez souvent ornée, auraient représenté les rayons. Plus prosaïque, notre savant compatriote Du Cange, dans son célèbre glossaire, retient la racine du bas latin *sole* qui signifiait « semelle ».

Nous passons donc, ainsi, du ciel à la terre, et il est fort à craindre que cette controverse ne trouve jamais une conclusion dans un sens ou dans l'autre, d'autant plus que ces deux hypothèses ne sont pas les seules qui ont été émises.

Les Anglais ont semblé, toutefois, donner raison à l'érudit amiénois puisque leur soule était appelée *football*.

Le gonflement du ballon (d'après une gravure de Mérian, début du XVII^e siècle).

Par soule, on entendait aussi bien le jeu lui-même que l'ustensile tenant lieu de ballon qui est encore appelé *choulet* en Picardie. Il s'agissait, le plus souvent, d'une assez grosse boule formée par diverses matières (bourre, chiffons, foin, son, crin, cendre, etc.) et recouverte de morceaux de cuir solidement cousus pour résister à tous les chocs.

L'Amiénois Pagès, dans son intéressant manuscrit rédigé fin du XVI[e], début du XVII[e] siècle, indique que l'on choulait à Renancourt avec un ballon gonflé d'air.

En Normandie, il a existé des soules composées d'un panier d'osier fermé de toutes parts et contenant des écus d'argent. Après la victoire, la soule était éventrée et son contenu partagé entre les vainqueurs.

On a aussi choulé avec des boules ou des palets de bois qui étaient poussés par de gros bâtons, ou crosses, cette forme du jeu ayant dû donner naissance au hockey.

Des termes de la définition de la balle commune, il ressort que le but pouvait être atteint par tous les moyens.

Il en est bien ainsi dans la soule dont le règlement, s'il existait, ne comporterait qu'un article unique : « Il n'y a pas de règles. »

La soule a donc donné lieu à des rencontres très animées qui ont souvent franchi les limites de la virilité pour atteindre la brutalité et la violence.

Les parties se déroulant fréquemment entre communes ou paroisses voisines, à une époque où les querelles de clocher et les rivalités qui en découlaient étaient monnaie courante, les adversaires ne manquaient pas l'occasion qui leur était offerte de régler de vieux comptes avec les ennemis héréditaires à la faveur des mêlées confuses qui se produisaient et dans lesquelles les coups n'étaient pas réservés exclusivement au ballon.

Les victimes ont été nombreuses au cours des âges. Aussi ce jeu a-t-il fait l'objet de fréquentes interdictions qui sont cependant restées généralement sans effet, et si la soule n'est presque plus pratiquée de nos jours, ce n'est certainement pas en raison de ces défenses.

À noter que ce jeu populaire par excellence ne fut pas que l'apanage des manants. Des nobles et même des rois se livrèrent à cet excitant divertissement. On cite en exemple Henri II qui formait avec son ami Ronsard une paire de souleurs redoutables, ce qui démontre qu'à l'époque, en France, il n'y avait pas incompatibilité entre la poésie la plus délicate et le sport le plus rude.

Dans certaines contrées les femmes participaient au jeu. Elles avaient pour mission de couper les bretelles des adversaires de leur mari, afin de contrarier leur ardeur. Il va sans dire qu'il est assez difficile de livrer sérieusement combat en soutenant son pantalon.

Football et rugby

On prétend communément que les combattants anglais de la guerre de Cent Ans ont ramené la soule dans leurs bagages en retournant chez eux, mais il n'est pas impossible qu'ils aient été devancés par les troupes normandes de Guillaume le Conquérant car, dès 1175, une chronique fait état de jeux de ballon au temps du carnaval dans la Cité de Londres. Ne s'agirait-il pas de la soule ?

Connu outre-Manche sous le nom de *football,* ce jeu remporta le même succès populaire qu'en France, bien que méprisé par la haute société anglaise qui le considérait comme un sport de mauvais ton, « mieux fait pour des rustres ou des crocheteurs que pour des fils de famille ».

La réglementation intervint progressivement, la transformation de la soule en jeu réellement civilisé se situant au moment où nos voisins, conscients des bienfaits du sport de masse, en firent un moyen d'éducation, sous l'impulsion du directeur du collège de Rugby, Thomas Arnold (1795-1842) qui peut être considéré comme l'un des plus grands précurseurs des sports modernes.

Et le football se donna des règles qui aboutirent à un sport structuré, où le ballon progressait uniquement à coups de pied, jusqu'au jour où les étudiants du collège de Rugby, par un genre de retour aux sources, retrouvèrent l'usage des mains, ce qui provoqua une réaction des partisans du jeu au pied.

Les joueurs de Rugby maintinrent leur position, en pratiquant un jeu qui, par les moyens utilisés, se rapprochait davantage de l'ancienne soule, avec plaquages, mêlées, progression à la main ou au pied, et choisirent un ballon ovale plus facile à porter, le but étant de faire passer ce ballon entre deux poteaux, à une certaine hauteur qui était parfois, à cette époque, appréciée au jugé.

L'équipe qui avait fait franchir par ledit ballon la ligne située à l'extrémité du camp adverse, avait le droit d'essayer de marquer un but, d'où le terme *essai* qui a été retenu.

Une scission se produisit donc et les tenants du jeu au pied, partisans d'une clarification par suppression des plaquages et des mêlées, fondèrent, pour appliquer leurs règles qui interdisaient, bien entendu, la progression à la main, une « Association pour la réforme des règles du football ».

Le but continua à être marqué entre les poteaux, mais dans la partie basse, la hauteur ayant été limitée, dans les débuts, par une simple corde.

Pour différencier les deux sports, les uns adoptèrent le nom de *football-rugby* et les autres celui de *football-association,* ces appellations subsistant jusqu'à l'entre-deux-guerres.

Depuis, les seconds ont monopolisé le nom de football, ce qui semble, d'ailleurs, plus logique, puisqu'il s'agit bien d'un jeu de ballon au pied.

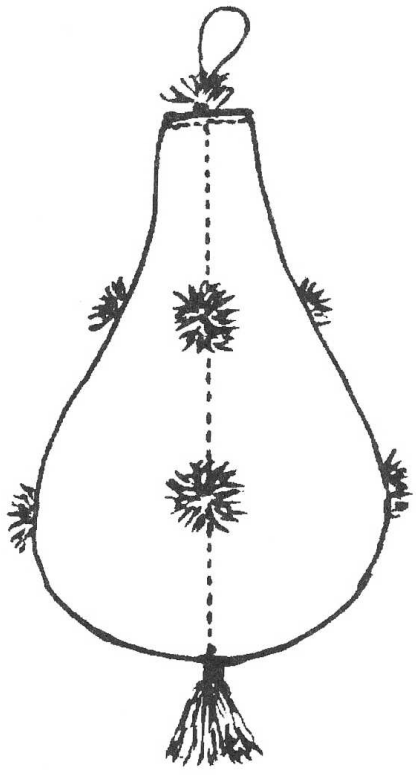
Déclin de la soule. Maintien à Tricot (Oise)

Pour en revenir au jeu primitif, son déclin s'est accentué depuis un siècle et bien rares sont les localités où il est encore pratiqué.

Toutefois, en Picardie, on a toujours choulé.

On cite les choules d'Abbeville où le choulet était peint aux couleurs du roi ou des comtes de Ponthieu, d'Amiens, de Renancourt, de Fouilloy, etc.

On choulait encore à Longpré-les-Corps-Saints en 1903 et un îlot de résistance a longtemps sub-



Le choulet

sisté aux confins de l'Oise et de la Somme, dans la région de Beuvraignes, Boulogne-la-Grasse, Rollot, Tricot. Dans cette dernière commune, on choule encore très régulièrement, de nos jours, le dimanche après le mardi gras.

À défaut de résultat ce jour-là après une heure de jeu, la partie est rejouée « au finish » le lundi de Pâques.

L'aire de jeu, longue d'environ 700 mètres, est constituée par l'une des rues principales du bourg de Tricot et, comme buts, on utilise, d'un côté, le toit d'une maison basse, entre deux cheminées, et, de l'autre, le dessus du porche d'une boucherie.

Les rencontres se déroulent, traditionnellement, entre hommes mariés et célibataires; chaque personne présente peut intervenir ou se retirer quand bon lui semble, la liberté de participation étant totale...

L'instrument de jeu est le choulet, genre de grosse poire formée par trois morceaux de cuir solidement cousus, bourrée de crin, d'un poids d'environ 500 grammes.

Ce choulet, reproduit page 15 (dimensions réelles 20 à 21 cm de haut sur 13 à 14 cm dans sa partie la plus large) est orné de pompons multicolores qui disparaissent presque tous, bien entendu, au cours de la bagarre.

Avant le coup d'envoi, la ficelle qui sert à porter le choulet est coupée afin d'éviter que les joueurs ne s'arrachent les doigts, et le gros pompon inférieur, détaché, est remis généralement à la dernière jeune mariée, traditionnellement présente, en gage de bonheur.

La partie est accompagnée par des roulements de tambours ininterrompus dont le rythme s'adapte à l'intensité de l'action des chouleurs. Elle s'achève lorsque l'un des deux buts est franchi par le choulet.

Les motivations n'étant plus les mêmes que dans le passé, les parties, quoique très « musclées » se déroulent dans un climat de bonne humeur exclusif de toute méchanceté.

Cependant, l'inexistence de règles, la composition fantaisiste des équipes en présence (très souvent célibataires contre hommes mariés), la périodicité des rencontres (une ou deux fois l'an), font de la choule davantage une manifestation folklorique qu'un sport proprement dit.

Nous nous bornerons donc, pour conclure ce chapitre consacré aux jeux dérivant de la balle commune, à reproduire la description faite par un instituteur des environs de Montdidier, d'une partie de choule à Rollot, dans les années 1890-1900.

Une partie de choule à Rollot à la fin du siècle dernier

« La soule » ou « choulet » est une grosse balle de cuir très « lisse et très lourde, ornée de rubans multicolores ».

Tout le pays attend, avec impatience, l'époque du mardi gras. La veille, on parle des prouesses accomplies l'année précédente. Le jour tant désiré arrive enfin. Le choulet, offert par la dernière mariée de la saison, est promené au son du tambour dans le village pour rappeler aux habitants qu'une lutte aura lieu l'après-midi.

Vers deux heures, le monde afflue sur la place publique ; les hommes ont eu bien soin de mettre leurs vieux pantalons et leurs blouses trouées.

À chaque extrémité de la place a été planté, par les soins du garde champêtre, un poteau surmonté d'un cercle de tonneau qui va servir de but.

Ce cercle a été garni de papier et ressemble ainsi à ceux que les clowns emploient dans les cirques et au travers desquels ils passent avec agilité.

C'est à travers ce papier que le choulet devra être lancé pour que la lutte soit terminée. Tout d'abord, il faut dire que les lutteurs se divisent en deux camps, les hommes mariés d'un côté, les garçons de l'autre. Chaque camp a son cerceau de but et tous ses efforts tendront à y faire passer le choulet. Pour ouvrir le jeu, le projectile est lancé au milieu de la place par le maire de la commune. Aussitôt, tous se précipitent à l'envi sur la balle : un mari la saisit ; un garçon la lui arrache des mains, un autre mari la saisit ; cette fois il est plus heureux : il lance le choulet avec force vers son poteau.

La balle passe ainsi de main en main ; elle reçoit bien des coups de pied, car on ne se hasarde guère à la ramasser.

Tantôt, le bataillon serré des chouleurs est auprès du poteau des garçons ; le choulet, lancé par une main adroite dans la direction du cerceau, est sur le point de crever le papier ; mais un mari saute habilement, arrête le choulet en chemin, le saisit et court de toutes ses forces vers son poteau.

Tout le monde le suit et la lutte recommence, acharnée.

Cette masse grouillante d'hommes bondit dans la campagne, roule dans les fossés, saute dans les ruisseaux, se meurtrit aux épines des haies et sur les cailloux des routes.

La lutte dure depuis longtemps ; chacun essuie à la hâte la sueur qui ruisselle sur son front et rentre dans la bagarre.

Mais on sent que l'assaut tire à sa fin ; les garçons, moins nombreux et harassés, lancent le choulet avec moins de force. Les maris s'en saisissent, se protègent les uns les autres, et le choulet, lancé par l'un d'eux, va crever le papier du cerceau.

Ce ne sont alors que cris de désappointement et de joie. Tous sont rompus, moulus ; la sueur ruisselle sur leurs corps. Ils vont étancher leur soif et passer en revue l'état de leurs vêtements ; puis chacun se retire, les vainqueurs triomphants et les vaincus se promettant une revanche.

Ce n'est point fini. Il faut naturellement que les vainqueurs aient leur récompense. Le soir, il y a grand bal public, on se divertit ; puis, pour terminer, les musiciens jouent une danse du pays : « le branle. » C'est là qu'arrive la récompense : les vainqueurs seuls ont le droit de prendre part au branle.

Si les maris ont gagné, ils font danser les dames et les garçons regardent tristement. Si ce sont les garçons qui ont la victoire, les maris ne voient pas sans dépit leurs moitiés au bras des triomphateurs pendant toute la durée du branle.

Tel est le jeu de choule à Rollot.

Extrait de « Jeux de balle et de ballon » in Encyclopédie des sports *sous la direction de Philippe Daryl, p. 13-16.*

TRATTATO
DEL GIVOCO DELLA
PALLA DI MESSER
ANTONIO SCAINO DA
SALO', DIVISO IN
TRE PARTI.
CON DVE TAVOLE, L'VNA DE'
Capitoli, l'altra delle cose piu notabili,
che in esso si contengono.
CON PRIVILEGIO.
IN VINEGIA APPRESSO GABR. ET
GIOLITO DE' FERRARI, ET
FRATELLI. M D LV.

Page de titre du Trattato d'Antonio Scaino (1555), le premier ouvrage connu consacré spécialement aux jeux de balle et contenant les règles des jeux de paume.

Jeux dérivant de la phaeninde

En envahissant la Grèce, les Romains ont découvert, entre autres jeux, la phaeninde qu'ils ont pratiquée avec passion, et il semble bien que c'est en envahissant ensuite la Gaule qu'ils l'ont fait connaître à nos ancêtres. Cette hypothèse est la plus vraisemblable.

Expansion de la phaeninde

Certains auteurs ont émis l'idée que ce jeu, ayant fait le tour de la Méditerranée, était arrivé dans notre pays via l'Espagne, importé par les Sarrazins, mais cette version est beaucoup moins plausible.

L'occupation de l'Occident par les Arabes n'est pas comparable, en étendue, à celle des Romains et la zone d'influence de ces derniers correspond mieux à celle dans laquelle on peut établir, avec quasi-certitude, que la phaeninde était pratiquée intensément dès le début du second millénaire de notre ère.

En effet, après dissipation des ténèbres qui ont suivi la décadence de l'Empire Romain et les grandes invasions barbares, on constate que ce jeu est solidement implanté dans tout l'hexagone.

De plus, si les traces laissées en Espagne paraissent plutôt inconsistantes, elles sont, par contre, assez nombreuses en Italie, le premier ouvrage spécialisé consacré aux jeux de balle et, en particulier à la paume, étant d'ailleurs l'œuvre d'un Italien Antonio Scaino : le *Trattato del giuoco della palla,* publié en 1555.

Quel nom les Romains ont-ils donné à la phaeninde ? L'histoire ne le dit pas de façon très nette.

Becq de Fouquières déclare bien que « le jeu du harpaste est l'ancien jeu de la phaeninde », mais sans produire, à l'appui de son affirmation, de justifications très convaincantes.

Bajot, dans son éloge de la paume[1] serait du même avis, mais, dans la description du jeu du harpaste qu'il relate d'après les auteurs anciens, « chacun cherchait à arracher la balle à l'autre » et il s'agirait « d'une espèce de combat fort échauffé entre les joueurs qui s'arrachaient la balle, la chassaient de la main, se poussaient les uns les autres, se donnaient des coups de poings et se renversaient par terre ».

Nous sommes loin du « chacun son tour » de la phaeninde, et si cette description est exacte, le jeu du harpaste correspondrait beaucoup plus à celui de la balle commune.

Quant à nos ancêtres, ne s'embarrassant pas de considérations trop subtiles, ils donnèrent au jeu, tout bonnement, le nom de l'instrument alors utilisé, le plus simple qui soit : le creux de la main.

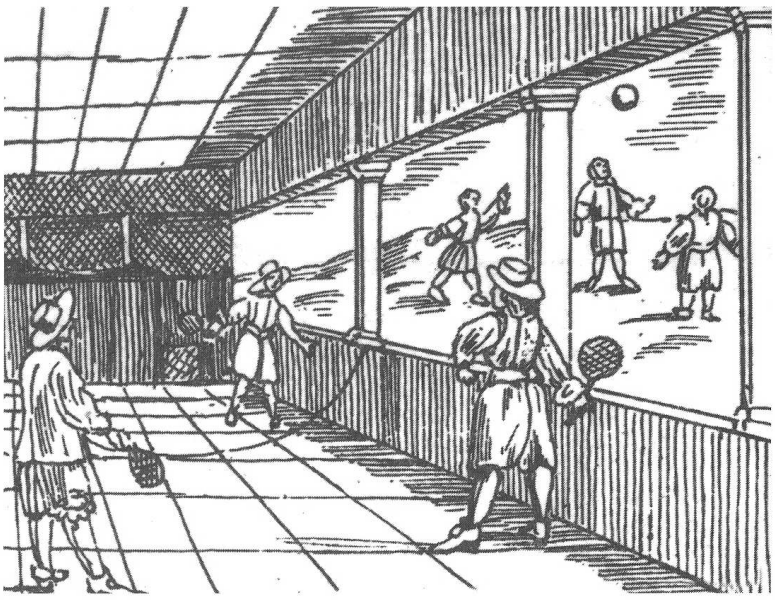
À noter que l'appellation « paume » apparaît pour la première fois dans un texte latin de 1356 où il est question de *lusus pilae cum palma* (jeu de pelote avec la paume).

Les jeux de paume en France

Les écrits traitant spécialement des jeux de paume sont rares. Il est certain que, pendant des siècles, les conventions et traditions se sont transmises oralement.

En France, les premières règles écrites qui s'appliquent à la courte paume apparaissent en 1592. Il s'agit de *L'Ordonnance du Royal et Honorable Jeu de la Paume* qui est publiée, en 1599, par Forbet l'aisné.

Cependant, il est fait très souvent allusion aux jeux de paume dans de nombreux textes, qu'il s'agisse d'ordonnances royales, de la relation d'épisodes historiques, ou même d'œuvres littéraires, ce qui démontre l'importance qu'avait prise cette activité sportive dans la France du Moyen Âge et de la Renaissance.

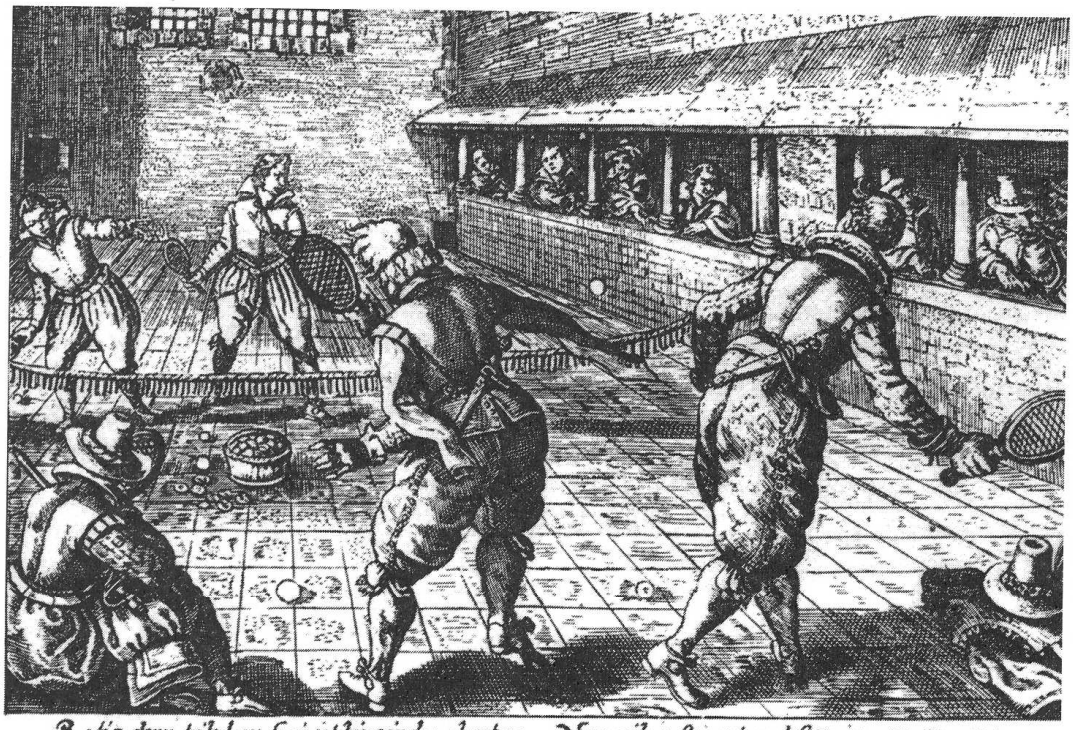


Le jeu de paume, d'après Commenius, XVI^e siècle.

À Paris, en 1292, on recensait treize fabricants de balles, contre seulement huit libraires et une marchande d'encre, c'est-à-dire qu'à cette époque, les Parisiens jouaient beaucoup plus qu'ils ne lisaient et qu'ils n'écrivaient.

Les anciennes balles rebondissant peu, on jouait surtout « de volée » et si, pour jouer en plein air, on s'efforçait de trouver des terrains aussi plats que possible, c'était principalement pour éviter les chutes.

Ces balles, appelées « esteufs » ou « éteufs » étaient formées d'étoupe (d'où leur nom) de bourre ou même de cheveux, et recouvertes de peau de mouton.



Jeu de paume à Strasbourg en 1608.

Des fabricants peu scrupuleux et âpres au gain – l'esprit mercantile ne date pas d'hier – s'étant mis à utiliser un peu n'importe quoi, Louis XI fut amené à en réglementer la composition par une ordonnance de 1480.

Cette ordonnance constatant que « certains marchands paumiers emplissaient iceux esteufs de matières qui ne sont bonnes, et à l'occasion de quoi plusieurs joueurs ont eu les bras ou mains fêlés ou blessés, enjoint aux maîtres dudit métier de faire de bons esteufs bien garnis et étoffés de bon cuir et de bonne bourre de laine, sans y mettre craie, sablon, rognure de métal, chaux, son, sciure de bois, poudre ou terre, sous peine de contravention ».

Aux esteufs succédèrent les pelotes, composées d'un noyau dur formé par des lanières de chiffon pressées, noyau sur lequel on pelotonnait, serrés, des fils de laine ou d'autres lanières, le tout recouvert de cuir ou de drap. C'est encore ainsi que sont confectionnées la plupart des pelotes basques et celles qui sont utilisées dans le jeu de balle à la main; recouvertes d'une peau de chèvre ou de mouton, ces pelotes comportent maintenant, en leur centre, un noyau de caoutchouc, ce qui contribue à les rendre plus vives.

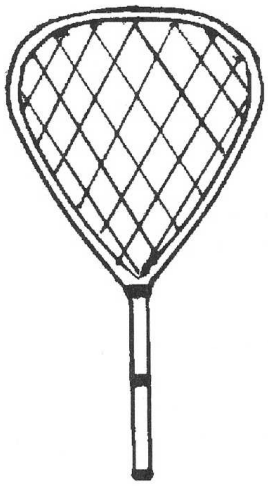
Si les esteufs ont fini par disparaître complètement, supplantés par les pelotes, il ne fait aucun doute qu'ils ont été utilisés pendant quelque temps concurremment avec ces dernières.

Il a existé aussi des balles de bois recouvertes de cuir, ainsi qu'en fait état, dans son journal, le Seigneur de Bussy[2].

Depuis les origines, le jeu s'était pratiqué à main nue, le plus souvent à toute volée, ce qui provoquait, à la longue, des points très douloureux et même des fêlures et blessures lorsque les esteufs contenaient des matières telles que des rognures de métal.

On se protégea donc, au moyen de simples gants de cuir.

De la protection à la propulsion, il n'y avait qu'un pas qui fut franchi quand les joueurs imaginèrent, tout d'abord, de doubler les gants par une bande de cuir rigide, puis de fixer devant les dits gants, des cordes ou tendons. Suivirent les battoirs de formes diverses, à manches plus ou moins longs, au début en bois plein, la partie frappant la balle s'amincissant pour lui donner plus d'élasticité, puis avec un cadre sur lequel on adaptait un parchemin tendu.



Raquette utilisée en 1555 (d'après Antonio Scaino).

Apparition de la raquette

Apparut, enfin, la raquette cordée et cela, semble-t-il, vers la fin du XV^e^ siècle ou le début du XVI^e^ siècle.

D'où venait cette raquette ? Là encore, les avis sont partagés et l'étymologie ne nous permet pas de trancher. En effet, certains auteurs, parmi lesquels Ménage, font dériver ce mot de l'italien *retiquetta,* lui-même venant du latin *reticulum* (filet), mais Littré, contestant cette version, trouve l'origine de raquette dans les mots rachete ou rasquette qui viendrait du latin racha (signifiant paume de la main ou plante du pied) par évolution du vieux mot arabe rahat.

De toute manière, l'invention de la raquette est certainement très antérieure à son apparition dans les jeux de paume puisqu'on signale son utilisation dans un jeu perse du IV^e^ siècle.

Comme les battoirs, les raquettes ont revêtu des formes diverses, à têtes rondes ou carrées, celles qui figurent sur les gravures les plus anciennes étant à manche court et à cordes croisées en diagonale.

Les jeux dérivant de la phaeninde se sont joués, tout d'abord, en plein air, sur de longs terrains (de l'ordre de 70 à 80 m). Cela se conçoit si l'on considère que, théoriquement, dans l'esprit du jeu, les parties classiques ne comportent aucune limite dans le sens de la longueur, puisqu'il s'agit de faire mourir la balle le plus loin possible.

La courte paume

Dès le XII^e^ siècle apparaît, discrètement, un jeu entouré de murs et, le plus souvent, couvert, sur espace restreint, sa longueur ne dépassant généralement pas une trentaine de mètres, ce qui implique une transformation dans les conceptions d'origine, une telle distance représentant à peine la moitié de la longueur nécessaire pour que les

parties classiques puissent se dérouler dans toute leur ampleur.

Ce nouveau jeu prend, pour cette raison, le nom de courte paume.

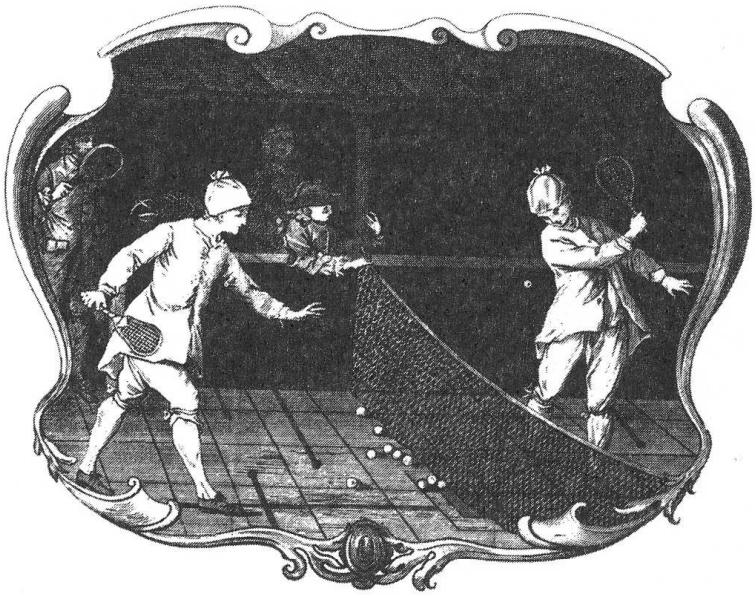
Il semblerait bien que la courte paume ait vu le jour chez les ecclésiastiques, dans des salles de cloître, et qu'elle soit passée, par la suite, dans des bâtiments construits spécialement pour le jeu, tout d'abord dans les dépendances des châteaux, puis dans les villes.

Le manque d'espace est compensé par l'utilisation des murs sur lesquels la balle peut rebondir ou ricocher.

On ajoute un « toit de service » et on créée un obstacle sous forme d'un filet qui sépare les deux camps en présence (à l'origine une simple corde à laquelle on avait ajouté des franges pour mieux juger si la balle passait dessus ou dessous, mais ce dispositif s'est révélé insuffisant).

Enfin, le jeu comporte des « hasards » constitués par des « ouverts » (ouvertures placées sous le toit de service), une grille (ouverture placée au coin du mur du fond) et un tambour (pan coupé adossé au grand mur).

Tous ces éléments rendent les règles de la courte paume beaucoup plus compliquées que celles des jeux « longs » qui, ne comportant aucun obstacle, se caractérisent par leur netteté.



Joueurs de paume en costume (gravure du XVIII^e siècle).

Une autre différence importante entre jeux longs et courts porte sur le nombre de participants. Alors que les jeux de plein air se pratiquent entre équipes de cinq à neuf joueurs[3], ce qui s'explique par la grande étendue de l'aire d'évolution, le jeu en salle met aux prises les joueurs en « tête-à-tête » (un contre un), en parties à quatre (deux contre deux) ou, assez rarement, en deux contre un (on fait alors « la chouette »).

Il a existé aussi des rencontres de courte paume entre équipes de trois joueurs (dont un tierceur qui se plaçait près du filet), mais ces parties qui nécessitaient des salles de dimensions inusitées n'ont eu qu'une existence éphémère et elles ne sont plus pratiquées depuis le XVII^e siècle.

La raquette aidant, la courte paume se développa considérablement, surtout parmi les classes privilégiées, étant donné qu'il fallait disposer de salles suffisamment vastes dont le coût de construction et d'aménagement devait poser quelques problèmes financiers difficiles à résoudre à un moment où il ne devait guère être question de subventions.

Des jeux furent toutefois édifiés comme annexes à des cabarets qui attiraient ainsi une clientèle pécuniairement intéressante pour les tenanciers, mais assez mélangée et portant souvent atteinte à la réputation des lieux, d'où le sens péjoratif attribué au nom de « tripot » donné à ces salles.

Les parties étaient généralement accompagnées de paris et on jouait parfois des sommes très importantes. À la fin du XVI[e] siècle, on risquait, en une seule rencontre, des enjeux de l'ordre de 5 000 à 6 000 écus quelquefois plus[4].

Alors qu'aucune action n'était permise pour recouvrer une dette de jeu, il existait une exception pour le jeu de paume. Cette disposition figure encore, de nos jours, dans l'article 1966 du *Code civil.*

Pratiquée surtout par les classes dominantes, la courte paume a eu tendance à éclipser les jeux de plein air. Elle monopolisa même le nom de « paume » et devint, tout simplement, le « jeu de paume ».

Et c'est sous ce vocable que la paume est entrée dans la grande histoire, avec le célèbre serment prêté dans la salle de Versailles, le 20 juin 1789.

La France paumiste. Apogée des jeux

Alors que seul le jeu à main nue aurait dû, normalement, conserver le nom de « paume » cette appellation s'est donc appliquée aux jeux qui lui ont succédé et qui, au fur et à mesure de l'évolution, ne se substituèrent pas les uns aux autres, mais, au contraire, coexistèrent.

Ce vocable a été utilisé non seulement par les sports que nous connaissons aujourd'hui sous les noms de longue et courte paume, mais encore par la plupart des autres jeux sphéristiques de la même famille. C'est ainsi que le jeu de tamis s'est appelé en certaines régions « paume au tamis », que notre ballon au poing était en d'autres lieux et d'autres temps la « paume au ballon » et que la balle-pelote du Nord a été connue aussi sous le nom de « pelote-paume ». On peut encore citer la paume au gant, la paume basque, la paume au tambourin, certains auteurs ayant même traité du tennis à ses débuts en l'appelant « paume au filet ».

Et cette énumération n'est pas limitative[5].

La confusion entre tous les jeux dits « de paume » est particulièrement fréquente dans les textes, et il est bien difficile d'attribuer à chacun la part qui lui revient.

Cette imbrication a amené certains à considérer la paume comme un tout et à lui accoler, en bloc, la qualification de « jeu aristocratique » sous prétexte qu'elle n'aurait été pratiquée que par les classes privilégiées, ce qui est une profonde erreur.

En effet, qui jouait ?

À cette question, on peut répondre, sans hésiter : tout le monde ou, plus exactement, n'importe qui.

Traitant de la longue paume, Jusserand s'exprime ainsi [6].

« Intéressant demandant de l'agilité et du coup d'œil faisant prendre au corps une variété de poses n'exigeant que des accessoires insignifiants, ce jeu est pratiqué dans toute la France en tout temps et même au milieu des guerres par des gens de toute sorte depuis les vilains jusqu'au Roi qui n'avait garde de s'interdire à lui-même, un passe-temps si agréable. »

La plupart des rois ont joué, soit aux jeux longs, soit à la courte paume, certains avec passion (François Ier, Henri II, Henri IV).

Les religieux qui seraient, comme nous l'avons vu, à l'origine de la courte paume, s'y sont livrés aussi, avec tellement d'enthousiasme que leurs supérieurs ont dû refréner leur ardeur à différentes reprises.

C'est ainsi qu'en 1245, l'archevêque de Rouen est amené à interdire la paume aux prêtres, que le concile de Sens de 1485 interdit aux religieux de jouer à la paume « surtout en chemise et en public » et qu'en 1673, les statuts synodaux de Soissons défendent à tous les ecclésiastiques du diocèse « la hantise et la fréquentation des jeux de longue et courte paume ».

Enfin, y participaient les gens du peuple, au point que plusieurs mesures de réglementation et même d'interdiction ont dû être prises à différentes époques, généralement en vain d'ailleurs.

En 1369, Charles V, pour éviter que ses sujets ne perdent leur temps à jouer aux « palmes » et autres jeux, les leur interdit.

En 1397, le Prévôt de Paris constatant que « plusieurs gens de métier et autres du petit peuple quittent leur ouvrage et leur famille pendant les jours ouvrables pour aller jouer à la paume » prend une ordonnance par laquelle il leur enjoint de « s'y livrer seulement les dimanches et fêtes ».

Il faut dire qu'à cette époque, chacun devait songer à défendre sa cité, fréquemment assiégée, d'où incitation à pratiquer, plutôt que la paume et autres jeux semblables, les arts martiaux et, en particulier, le tir à l'arc qui était réservé aux bourgeois et aux manants, puisque les traditions chevaleresques interdisant d'occire les adversaires de loin, ne permettaient aux nobles que le combat à la loyale, à portée d'épée.

Paradoxalement, le tir à l'arc n'a gagné ses lettres de noblesse que par la suite, lorsque, supplanté par les armes à feu plus efficaces, ô combien, il a été relégué au rang de divertissement tout en devenant, par la création de la Chevalerie de l'Arc, un noble jeu.

On jouait à la paume partout, sur les places, dans les rues des villages, sur les champs de foire, dans les fossés à sec des fortifications, dans les cours d'auberge, etc.

Et comme, très longtemps, le « petit peuple » n'a pas eu les moyens de s'offrir les coûteuses raquettes fabriquées par les maîtres-paumiers, la longue paume se pratiquait beaucoup à l'aide des battoirs [7] qui étaient façonnés par des artisans de campagne, quand ce n'était pas à main nue.

C'est d'ailleurs vraisemblablement là que se trouve l'origine de l'expression – qui a changé de sens par la suite – « jeu de main jeu de vilain » ; vilain étant pris ici dans sa première signification (paysan) et n'ayant rien de péjoratif.

Et quand les raquettes ont pu être fabriquées à meilleures conditions et mises ainsi à la portée des joueurs de longue paume, ce jeu n'est pas devenu aristocratique pour autant.

Par contre, il est évident que la courte paume a toujours été considérée comme un sport plus « sélect ». Elle n'est plus pratiquée, de nos jours, en France, que dans trois salles : à Paris, 74, ter rue Lauriston (16e), cette salle ayant été construite en 1908 ; à Mérignac, dans la banlieue bordelaise où a été transféré, en 1978, le jeu de Bordeaux dont l'origine remonte à 1460 ; à Fontainebleau où la très ancienne salle située dans le palais,

qui avait été transformée en musée en 1914, a retrouvé il y a quelques années sa vocation première. Ses nouvelles installations ont été inaugurées officiellement le 2 octobre 1990 en présence du Prince Edward d'Angleterre.

Les trois salles françaises intéressent environ deux cents joueurs qui participent à des compétitions avec des Anglais, des Américains et des Australiens, la courte paume devant compter présentement près de quatre mille pratiquants.

Ce jeu atteindrait, d'après ses pratiquants, un « intellectualisme » que l'on ne retrouve dans aucun autre sport.

En résumé, si les jeux « longs » et « courts » sont très apparentés, ils ne doivent pas être confondus.

Les Basques, maîtres ès jeux, ne s'y trompent pas et ils font une nette discrimination entre leur rebot (jeu long de plein air) et leur pasaka (jeu en trinquet qui dérive directement de la courte paume), vénérant tout particulièrement le premier. Il suffit de se reporter aux ouvrages de tous les auteurs qui ont fait autorité en matière de pelote basque (l'abbé Blazy, Jaureguy, Tournier, Louis Toulet) pour constater que le rebot est considéré comme le jeu « le plus noble, le plus beau et le plus savant de tous les jeux de pelote ».

On a dit que la paume était le jeu des rois et le roi des jeux. Nous oserons dire que si le jeu des rois a été incontestablement la courte paume, le roi des jeux pourrait bien être la longue paume. Quoi qu'il en soit, ce qui ne fait aucun doute, c'est que dans toute la France de la première moitié du XVII[e] siècle, en plein air ou en salles, on se renvoyait balles, pelotes et ballons à qui mieux mieux.

C'est, en effet, sous le règne de Louis XIII que semble se situer l'apogée des jeux de paume dans notre pays et, selon toute vraisemblance, ces jeux n'ont jamais connu un tel succès ailleurs.

À cette époque, l'ambassadeur de Venise, Lippomano, évalue le nombre de salles de jeux de paume à Paris à 1 800, ce qui est manifestement exagéré. Plus sérieux, Francesco Grégory d'Iéni, qui accompagne le légat du pape en 1596, constate qu'il se trouve dans la capitale 250 jeux très bien installés et ce chiffre est plausible.

En effet, bien que démolies pour la plupart, les salles ont laissé des traces qui permettent de confirmer la vraisemblance de cette estimation.

Il y avait, au début du XVI[e] siècle, quarante-deux jeux en salles à Orléans et vingt-deux à Poitiers.

Quant aux jeux de plein air, aucun chiffre ne peut être avancé, mais ils étaient certainement fort nombreux. Dans son excellent ouvrage [8] Albert de Luze écrit que les jeux de longue paume « pullulaient » dans les faubourgs de Paris.

Un maître d'école anglais, Sir Robert Dallington, qui séjourne à Paris sous Henri IV, déclare [9] que l'on joue davantage à la paume en France que dans tout le reste de la chrétienté, que le pays est semé de jeux de paume qui sont plus nombreux que les églises, que tous les Français naissent une raquette à la main, et, enfin, qu'il y a plus de joueurs de paume en France que de buveurs de bière en Angleterre.

Dans les anciens livres populaires anglais, lorsqu'il était question d'un sportif, il s'agissait toujours d'un Français.

Il faut dire qu'à l'époque, non seulement la paume, mais de nombreux exercices physiques étaient très en honneur dans toute la France qui, alors au faîte de sa puissance,

pouvait être considérée comme la nation la plus sportive de l'Europe, distançant très largement, en ce domaine, l'Angleterre et les États allemands.

Les Français pratiquaient l'équitation, l'escrime, la soule, la natation, la lutte, le mahonnage [10], etc. À Amiens, on « mahonnait » entre paroisses en divers lieux et, en particulier, à la fosse Ferneuse, faubourg de Noyon.

Déclin des exercices physiques en France

Le déclin s'amorce sous le règne de Louis XIV. On commence à se plaire enfermé, sous un toit. Le Roi-Soleil, lui-même, joue à la paume, mais beaucoup moins que ses prédécesseurs, sans passion. Les courtisans l'imitent, comme il se doit, puis toute la haute classe. On consacre ses loisirs au billard et aux jeux d'esprit qui se marient, beaucoup mieux que les sports, avec la préciosité, les perruques et les grâces de la Cour.

Nous nous éloignons de la rudesse et de la spontanéité d'un Henri IV qui n'hésitait pas à jouer à la paume en public avec une chemise déchirée.

Et cette décadence du sport français s'accentue rapidement sous Louis XV et Louis XVI. Que l'on en juge par les chiffres suivants : sur les deux cent cinquante salles de courte paume qui existaient à Paris en 1600, il n'en subsiste plus que cent quatorze en 1657 et dix en 1780.

L'apathie a gagné progressivement toutes les classes de la population et, après la Révolution et l'Empire, la France étant passée d'un extrême à l'autre, devient, dans son ensemble, résolument antisportive.

À l'exception de quelques rares îlots de résistance, dont la Picardie, on ne devait plus guère reparler sport dans notre pays avant la fin du siècle dernier.

Apparition des sports anglais

C'est, en effet, au cours de la seconde moitié du XIX[e] siècle que l'on voit réapparaître, traversant la Manche, nos anciens jeux mis à la mode anglaise et, parmi eux, vers 1875, le lawn tennis, version simplifiée de la courte paume [11].

Cette réacclimatation fut bien timide.

Les Français qui, pour la plupart, avaient méprisé les exercices physiques pendant un siècle et demi, comptaient dans leurs rangs de farouches contempteurs et il a fallu toute la ténacité de quelques « mordus », dont Pierre de Coubertin, pour vaincre cette apathie persistante.

Le temps n'est pas si éloigné ou, dans les défuntes distributions de prix des lycées et collèges, le lauréat en gymnastique était accueilli, par les personnalités et les parents-spectateurs, avec un petit sourire ironique et condescendant. Le sport n'était-il pas alors considéré comme tout à fait incompatible avec les études ?

Le mouvement sportif ne prit réellement de l'ampleur qu'entre les deux guerres pour atteindre, de nos jours, l'importance que l'on sait.

Cependant, peu influençables, les Picards avaient continué, contre vents et marées, à jouer à la paume, à chouler, à tirer à l'arc, et il aurait pu se faire que, bénéficiant de ce renouveau, nos jeux de balle retrouvent alors une audience nationale.

Football. – Le garde-but et les milieux (half-backs).

Si l'on songe que notre bonne vieille thèque, qui n'avait guère franchi, dans le passé, les murs de nos cours de récréation, est devenue sport national sous le nom de « base-ball » dans les grands pays que sont les États-Unis et le Japon, on peut admettre que tous les espoirs étaient permis.

Il n'en fut malheureusement rien pour différentes raisons dont la principale réside dans le fait que, réduits à l'état de parents pauvres de province, et subissant la concurrence de ces sports importés tout auréolés d'exotisme, nos jeux, malgré leur valeur évidente et bien que porteurs d'une vivante tradition millénaire, n'ont jamais réussi à attirer suffisamment l'attention sur eux.

Sauf rares exceptions, la grande presse spécialisée ou non, a toujours été plus soucieuse de plaire à ses lecteurs, quels que soient leurs goûts, que de promouvoir un sport de tradition, si valable puisse-t-il être.

Match de basket féminin au début du siècle (photo extraite du numéro spécial « Les jeux » de la revue **Les Annales,** *mai 1908).*

Le plus important des premiers grands quotidiens sportifs, *L'Auto,* lancé en octobre 1900, ne parle que très épisodiquement de la paume, pour citer quelques résultats dans les colonnes confinant aux petites annonces.

Quant à la première grande revue hebdomadaire *La vie au grand air* qui se proclame, dans son numéro 1 daté d'avril 1898 la revue illustrée de « tous les sports », c'est en vain que l'on chercherait dans ses quatre premières années la moindre rubrique consacrée à nos jeux de balle. Il faut la feuilleter jusqu'à juillet 1902 pour y découvrir deux pages de Maurice Michel sur la longue paume.

Peut-être les dirigeants paumistes de l'époque sont-ils restés trop discrets ?

Par ailleurs, contrairement aux Basques qui ont constamment maintenu l'unité de la pelote, bien que pratiquant officiellement sept spécialités assez différentes les unes des autres (rebot, pasaka, main nue, chistera, pala, paleta et raquette argentine), nos Picards se sont dispersés en créant autant de fédérations que de jeux.

À noter, au surplus, que le fait d'être coiffé par un organisme fédéral n'a pas été admis d'emblée par toutes les associations qui avaient joui, de tout temps, d'une totale indépendance.

Des sociétés de ballon au poing refusèrent longtemps d'adhérer, en prétextant que cette centralisation favorisait les « fortes parties » et un certain nombre de sociétés de balle au tamis s'opposèrent à leur Fédération créée en 1904 en fondant leur propre groupement, le « Groupement des sociétés non fédérées » qui subsistait encore entre les deux guerres.

Cet excès d'individualisme a été très certainement préjudiciable à l'ensemble de nos jeux de balle et ballon.

Des tentatives de regroupement ont eu lieu de temps à autre. Une Union départementale a même été créée à la veille de la dernière guerre entre les quatre disciplines, en vue « d'une entraide commune », mais cette excellente initiative, prise à un bien mauvais moment, a été complètement « oubliée » après la Libération.

Il faut ajouter à cela que les sports importés d'Angleterre et, en particulier, le football et le tennis, séduisent par leur simplicité qui les met à la portée du spectateur le moins initié, ce qui s'est révélé déterminant si l'on en juge par l'importance prise de nos jours par le sport-spectacle.

Et pourtant, pour les connaisseurs susceptibles d'apprécier toutes ses subtilités, quoi de plus passionnant que notre vieille paume française ?

Mais, comme le déclarait H. R. d'Allemagne [12] : « notre manie d'accepter tout ce qui vient de l'autre côté de la Manche, nous a fait oublier que le jeu de paume avait été, pendant des siècles, la distraction favorite de la partie la plus intelligente de la nation française ».

Notes

1. Bajot, *Éloge de la paume,* 4e édition, pages 21 et 22.

2. Mémoires in 8° de la Société des Antiquaires de Picardie, tome XXXVI, année 1910, page 204.

3. Comme nous le verrons plus loin, la longue paume a créé des variantes inspirées de la courte paume : les parties « enlevées » qui se jouent entre équipes de quatre ou deux joueurs, et même individuellement. Mais nous ne traitons, dans cette partie de notre exposé, que des jeux « longs » classiques.

4. En une seule partie de paume, le marquis de Montbrun a pu gagner au XVII[e] siècle jusqu'à 60 000 livres, somme fabuleuse comparée au salaire d'un artisan (guère plus d'une livre par jour). Extrait d'un article de G. Vigarello dans la revue *Sport Histoire,* n° 1 de 1988, page 33.

5. Ce terme a d'ailleurs été retenu par les représentants des fédérations des jeux de balle et ballon belges, français, hollandais et italiens réunis à Paris le 30 novembre 1980, pour désigner l'organisme qui venait d'être créé : « Confédération internationale des jeux de paume ».

6. J.-J. Jusserand, *Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France,* 3[e] édition, 1901, page 242.

7. Dans son dictionnaire languedocien-français édité à Nîmes en 1785, l'abbé de Sauvages traduit ainsi le mot « paoumo » : une balle à jouer au jeu de longue paume ou de courte paume. Dans le premier, on pousse la balle (qu'on appelle aussi l'éteuf) avec un battoir. Dans le second, qu'on appelle absolument jeu de paume, on la pousse avec une raquette.

8. Albert de Luze, *La magnifique histoire du jeu de paume,* 1933.

9. Sir Robert Dallington, *The view of France,* Londres 1604, (ouvrage qui ne fut traduit en français qu'en 1892 sous le titre *Un aperçu de la France*).

10. Le mahonnage, ou mahon, mettait en présence deux équipes séparées par une ligne, et consistait, pour chacune de ces équipes, à franchir cette ligne en repoussant les adversaires à coups de poing. A Amiens, on « mahonnait » entre paroisses en divers lieux et, en particulier, à la fosse Ferneuse, faubourg de Noyon.

11. Et non de la longue paume comme certains l'ont prétendu. En effet, les Anglais n'ont vraisemblablement jamais pratiqué les jeux « longs » et c'est dommage car ils les auraient probablement réexportés comme les autres, avec autant de succès.

12. Henry-René d'Allemagne, *Sports et jeux d'adresse,* page 183.

Dispositions et règles fondamentales communes aux quatre jeux de balle et ballon picards

Les jeux de balle et ballon picards pratiqués actuellement sont au nombre de quatre : balle à la main, ballon au poing, balle au tamis, longue paume. Ce sont, tous quatre, des jeux « longs ».

Terrains

Ces jeux se pratiquent sur des terrains résistants, aussi plats que possible. À la terre battue ou à la craie damée, se substitue, de plus en plus, le tarmacadam, moins souple, mais nécessitant moins d'entretien et supprimant, en particulier, la remise en état annuelle de printemps, ce qui permet de commencer les saisons plus tôt tout en les prolongeant de quelques semaines puisque ces terrains supportent sans dommage les pluies automnales. L'idéal est de disposer d'emplacements abrités du vent et des rayons du soleil, les arbres constituant la meilleure et la plus agréable des protections.

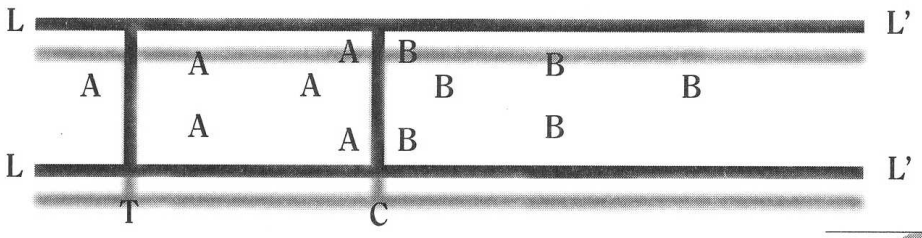
La surface de jeu est limitée, en largeur, par des bandes peintes sur les terrains de tarmacadam, ou matérialisées par des rangées de briques, des tubes métalliques, des rails, etc. formant léger relief, sur les terrains de terre battue ou de craie damée.

La largeur entre ces deux limites longitudinales appelées encore « lisières » ou « lites », varie selon les jeux ou même selon les lieux, entre 12 et 14 mètres.

Il est tracé, perpendiculairement, une ligne de tir (ou de service) d'où est envoyée la balle qui, pour être mise en jeu valablement, doit franchir, de volée, une autre ligne distante de 15 à 20 mètres, appelée « corde ». Ces deux lignes, tir et corde, sont soit peintes, soit constituées par des tresses de 3 à 5 cm de large, fixées au sol par des clous.

Dans le jeu de la balle au tamis, la ligne de tir est remplacée par un tamis qui ne sert que pour mettre la balle en jeu.

Les équipes se placent de part et d'autre de la corde, ce qui donne la disposition suivante (nous retenons, pour cet exemple, des équipes de six joueurs, mais ce nombre peut varier, selon les jeux, de cinq à neuf, pour les parties classiques) :



L = limites longitudinales
T = ligne de tir (ou de service)
C = corde
A et B = joueurs (équipe A contre équipe B)

Chaque joueur livre, à son tour, suivant un ordre déterminé, pendant un jeu complet.

Caractéristiques du jeu

Dans tous les jeux de paume ou assimilés, la balle doit être *frappée* nettement, et non appréhendée ou portée si peu que ce soit et, pour être renvoyée valablement, il faut qu'elle soit reprise soit de volée (avant qu'elle ne touche le sol), soit avant le deuxième bond [1].

Les échanges entre les deux équipes en présence peuvent se poursuivre tant que la balle n'a pas fait deux bonds successifs, ou encore, tant qu'une faute n'a pas été commise.

Comme nous l'avons vu dans la définition de la phaeninde, le jeu consiste à faire mourir la balle dans le camp des adversaires. Il convient donc de s'efforcer de mettre la dite balle hors de la portée de ces adversaires, de façon qu'ils ne puissent la renvoyer ou, du moins, qu'ils éprouvent le plus possible de difficultés pour le faire.

C'est ainsi, d'ailleurs, qu'il est pratiqué au tennis, mais alors qu'au tennis les camps des deux adversaires en présence sont toujours égaux, leur surface étant immuable, dans nos jeux de balle cette surface varie, normalement, pour l'attribution de chaque point.

Principe du gagne terrain (chasses)

Dans son remarquable ouvrage, certainement le mieux documenté qui ait été écrit en France sur la courte paume [2] Albert de Luze s'exprime ainsi :

« La chasse donne au jeu de paume son extraordinaire variété et en constitue le plus grand attrait. On peut dire qu'elle est l'âme du jeu, une âme que ne possède aucun autre. »

Il s'agit là de l'importante formule du « gagne terrain » qui mérite un développement spécial, étant donné que cette particularité bien typique des jeux de paume, déconcerte les spectateurs non initiés, au point de rendre le jeu incompréhensible pour la plupart.

Le temps n'est plus, en effet, où tous les Français « qui naissaient une raquette à la main », connaissaient suffisamment le jeu pour être couramment consultés, en tant que spectateurs, sur les coups litigieux [3].

Normalement, à la paume, un point, ou pour respecter la terminologie paumiste, un « quinze », se réalise en deux temps. Dans le premier temps, il s'agit d'essayer de gagner du terrain en s'efforçant, de part et d'autre, de faire mourir la balle le plus loin possible dans la partie de l'aire de jeu occupée par l'équipe adverse.

Qu'entend-t-on exactement par faire mourir la balle ?

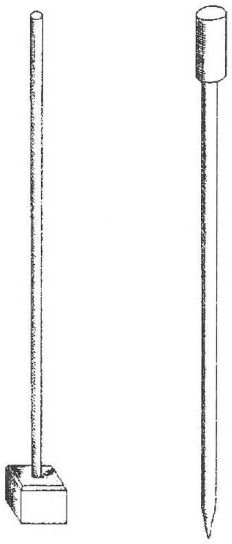
À la courte paume, la balle est considérée comme « morte » au point précis où elle touche le sol pour accomplir son second bond mais, dans les jeux « longs », la balle n'est morte qu'à l'endroit où, après avoir touché le sol au moins deux fois et continuant à avancer, elle atteint le *point extrême* de sa trajectoire.

Une balle qui a effectué deux bonds ne peut donc plus être renvoyée, mais elle reste en jeu :

– tant que sa progression n'a pas été stoppée (si, après le coup d'arrêt, la balle accomplit un trajet en sens inverse, ce trajet est sans effet) ;

– ou tant qu'elle n'a pas franchi l'une des limites longitudinales du terrain.

À hauteur du point extrême dont il est question ci-dessus, ou du point où la balle a coupé la limite longitudinale du terrain, on pose, généralement à l'extérieur, un repère appelé « chasse », cette chasse établissant la limite séparant les deux camps en vue de l'attribution d'un seul quinze.



Chasses à poser et à planter.

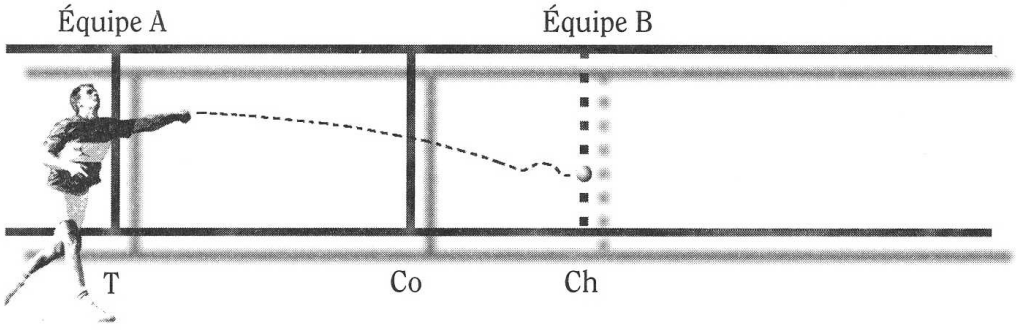
Pour jouer ce quinze, dans la deuxième phase, les adversaires changent de côté (ils « traversent ») et l'équipe qui a réussi à gagner du terrain dans le premier temps, en bénéficiera en ce sens que la surface qu'elle aura à défendre se trouvera réduite d'autant.

Par contre, la tâche des adversaires sera rendue plus difficile, du fait que la surface de leur camp sera augmentée dans les mêmes proportions.

Quelques exemples ne seront pas inutiles pour la bonne compréhension de cette règle du gagne terrain qui assure au jeu une grande logique tout en lui apportant la possibilité de réaliser une multiplicité de combinaisons variant en fonction de la mobilité des chasses.

Voici donc, à titre d'exemples, quelques schémas de phases de jeu [4] :

Exemple 1



Premier temps

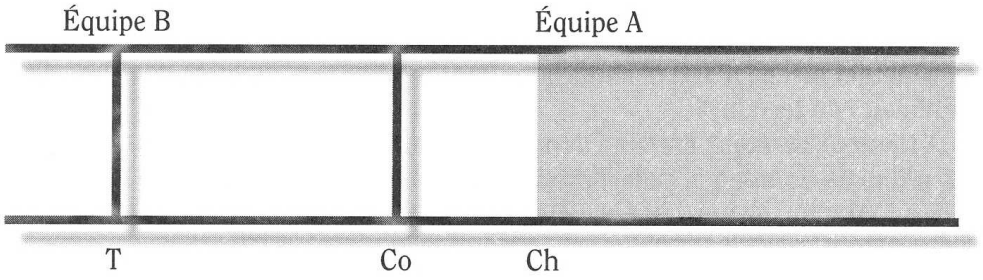
La balle, tirée adroitement par un joueur de l'équipe A, a été ratée, de volée et du premier bond, par l'équipe B qui n'a pu que l'arrêter après le deuxième bond. À hauteur

de cet arrêt, qui marque le point extrême de la progression de la balle (donc où elle est « morte »), sera posée la chasse. On peut considérer que l'équipe A a ainsi gagné la partie de terrain située entre la corde et la ligne de chasse.

Elle en bénéficiera dans le deuxième temps lorsque, les équipes ayant permuté pour jouer le point, la surface qu'elle aura à défendre sera réduite d'autant.

Deuxième temps

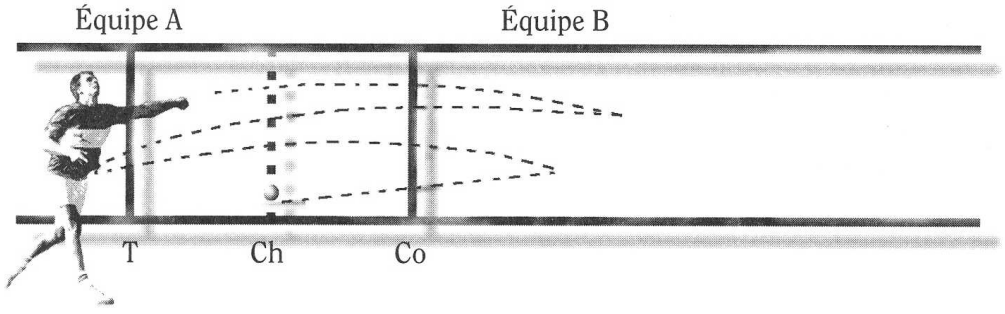
Après permutation des équipes, la position se présente ainsi :



L'équipe A n'ayant que la partie hachurée à défendre, verra venir la balle d'assez loin et il lui sera relativement facile : soit de l'arrêter si elle a fait au moins deux bonds avant d'arriver à la ligne de la chasse ; soit de la renvoyer si elle tombe « bonne » dans le camp représenté par la partie hachurée et de la faire mourir dans le camp agrandi de l'équipe B qui correspond à la partie blanche. Par contre, l'équipe B, passée côté tir, sera désavantagée en ce sens qu'elle devra faire mourir la balle dans la surface réduite du camp adverse et défendre la grande surface de son propre camp.

Exemple 2

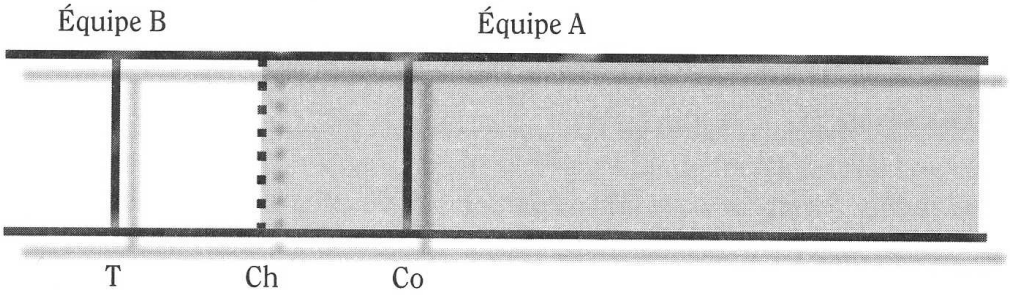
Premier temps



Dans cet exemple, la balle, mise en jeu par l'équipe A, puis reprise successivement par les deux équipes, est renvoyée, en définitive, par l'équipe B « en terrant » (c'est-à-dire que le joueur qui la renvoie la fait rouler dès la reprise) et elle n'est arrêtée par l'équipe A qu'à mi-distance entre tir et corde.

La chasse est donc placée à hauteur de cet arrêt.

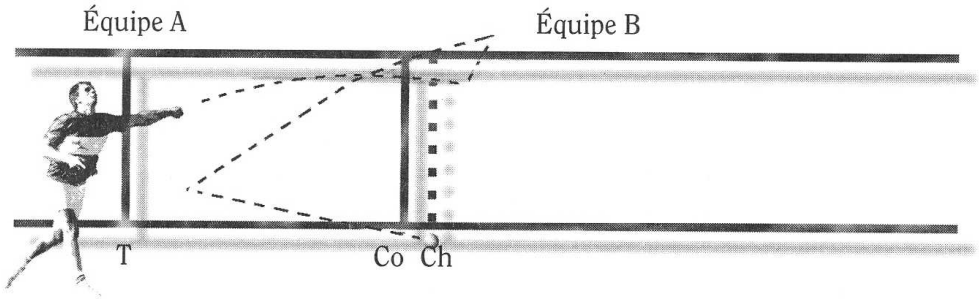
Deuxième temps



Ici, comparativement à l'exemple 1, la position est inversée. C'est l'équipe B qui est avantagée puisque son camp, représenté par la partie blanche, se trouve réduit d'une surface correspondant au gain réalisé dans le premier temps. Il ne faut cependant pas perdre de vue que, pour mettre la balle en jeu, le tireur de l'équipe B devra lui faire franchir la corde de volée. Dans le cas présent, il aura même intérêt à envoyer la balle très loin (« plein fond » en langage paumiste) pour que ses coéquipiers, et lui-même, puissent la voir revenir en toute quiétude.

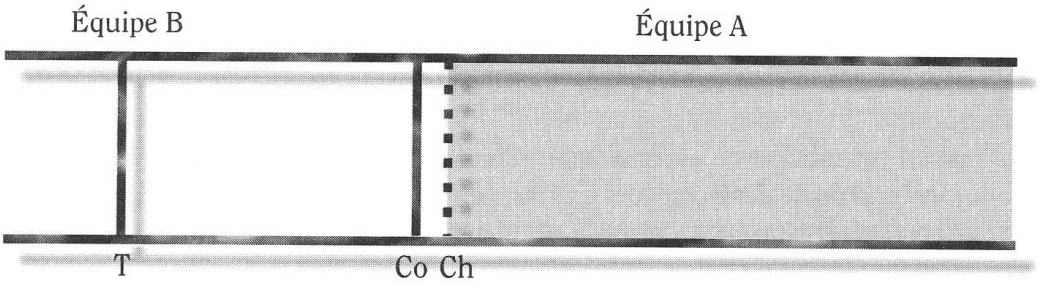
Exemple 3

Premier temps



La balle, mise en jeu par un joueur de l'équipe A, est reprise, hors du terrain, par l'équipe B, après avoir fait un bond à l'intérieur de ce terrain. Renvoyée par l'équipe A, elle sort de l'aire de jeu en roulant, peu après la corde. La chasse sera placée à hauteur de cette sortie, c'est-à-dire à l'endroit où la balle coupe le côté « intérieur » [5] de la limite longitudinale.

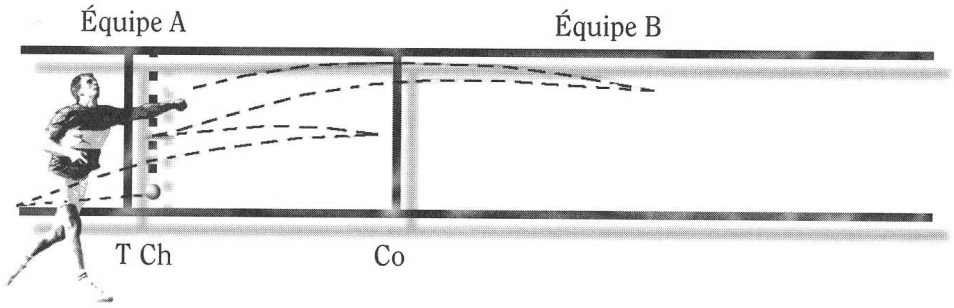
Deuxième temps



Ici, le coup est plus équilibré. Le très léger avantage de terrain dont bénéficie l'équipe A est compensé par le fait que l'équipe B a l'initiative du service, pour autant, bien entendu, que le tireur soit assez habile pour bien placer sa balle.

Exemple 4

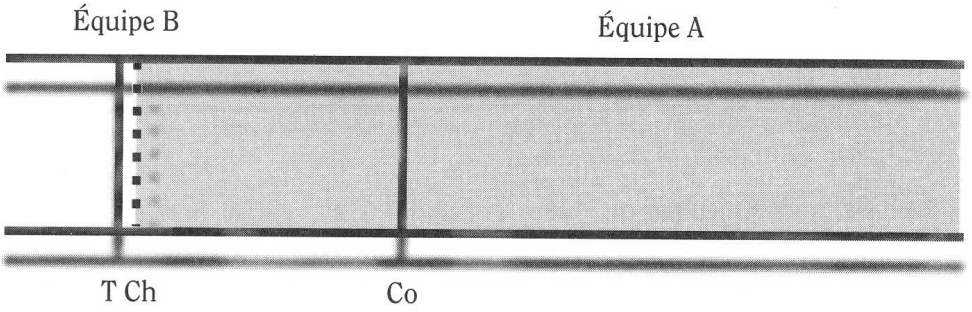
Premier temps



Après plusieurs échanges, la balle est renvoyée une dernière fois, en roulant, par l'équipe A, et arrêtée peu après la ligne de tir par l'équipe B.

La chasse est donc placée à hauteur de cet arrêt.

Deuxième temps



Excellente position pour l'équipe B à laquelle il suffira, pratiquement, d'assurer son tir, en livrant « plein fond ».

Mais ce qu'il faut retenir c'est que, contrairement aux apparences, et malgré l'avantage incontestable que peut conférer une chasse bien placée, le coup n'est jamais gagné d'avance. L'équipe handicapée par une position très désavantageuse conserve toujours sa chance, si petite soit-elle et les « quinzes » gagnés dans cette position sont loin d'être l'exception.

Pour en terminer avec cet important chapitre des chasses, notons encore que :

1. Pour éviter trop de déplacements en cours de jeu, on ne change de camp (ou autrement dit on ne « traverse ») qu'après avoir établi deux chasses, la première posée étant généralement de couleur rouge, et la seconde de couleur bleue [6]. Ces deux chasses sont

ensuite jouées dans l'ordre dans lequel elles ont été posées (d'abord la rouge, puis la bleue). Toutefois, lorsqu'il suffit à une équipe de marquer un seul quinze pour gagner le jeu, on change de camp après avoir posé une seule chasse qui, matérialisée par une chasse bleue, est alors appelée « chasse du jeu ».

2. Dans le deuxième temps, la balle qui franchit la ligne de la chasse en roulant, ou après avoir effectué au moins deux bonds, « meurt » dès le franchissement de cette ligne et fait donc perdre le quinze à l'équipe qui l'a laissée passer.

Fautes communes aux quatre jeux

Hormis la façon « positive » de gagner les points sur chasses, en deux temps, il existe aussi la façon « négative » celle qui consiste à bénéficier des fautes commises par l'adversaire.

Il y a faute donnant directement quinze à l'adversaire :

– lorsque le tireur qui met la balle en jeu la fait tomber sur la corde ou en deçà ;

– quand la balle tombe de volée, hors des limites longitudinales ou même, si peu que ce soit, sur ces limites [7] ;

– lorsque la balle, bonne à jouer, est frappée deux fois de suite par le même joueur ou par deux joueurs du même camp.

D'autres fautes, particulières à chaque discipline, seront examinées dans chacun des chapitres les concernant.

Façon de compter les points

Dans les quatre jeux de balle et ballon picards, on compte en « quinze » et en « jeux » un jeu comportant quatre quinzes ou même plus s'il est convenu que le jeu ne peut être gagné qu'avec un écart de deux quinzes. Cette façon de compter réserve, au maximum, les chances des deux équipes en présence ; une équipe largement menée à la marque pouvant continuer à espérer jusqu'à l'ultime échange, ce qui fait dire qu'à la paume, tant que la dernière balle n'a pas été jouée, on n'a pas perdu.

Inversement, jusqu'à cet instant, on n'a pas gagné et si l'équipe à laquelle il ne manque qu'un quinze pour triompher laisse passer l'occasion de marquer le point décisif, elle se retrouve automatiquement à quatre quinzes de la victoire, ce qui peut remettre tout en cause.

D'où vient ce terme numérique « quinze » et que signifie-t-il ?

Comme nous le savons, les règles des jeux de paume ont relevé pendant des siècles de la tradition orale et, si de nombreux auteurs se sont penchés sur ce problème, ce n'est que pour faire, *a posteriori,* des suppositions dont aucune n'est, à vrai dire, réellement convaincante. Certains y ont vu une influence astronomique, quatre quinzes représentant la sixième partie d'un cercle soit soixante degrés correspondant à un « signe physique ». D'autres penchent vers des raisons d'ordre monétaire, sous prétexte que des paris accompagnaient les parties ; l'unité de base aurait été le denier d'or à la couronne, valant quinze sols.

Il existe d'autres suppositions, l'une d'entre elles, assez séduisante, portant sur une notion de distances. On prétend, en effet, qu'il fut un temps où le joueur de longue

paume qui livrait la balle avançait de quinze pieds royaux (1 pied = 32,4 cm) par point gagné, soit quinze pieds après le premier point, trente après le deuxième et quarante cinq après le troisième. Cette dernière position procurant un avantage jugé trop important, l'avancée totale aurait été ramenée à quarante pieds.

Pour appuyer cette thèse, *L'Encyclopédie des sports* [8] cite le jeu de Roye situé dans les fossés des anciens remparts de la ville depuis des siècles, et qui mesurerait juste cent vingts pieds royaux. Il faut toutefois noter que cette progression, si elle a existé un jour, ne se retrouve dans aucun de nos jeux et que, sur certains terrains de Picardie et particulièrement dans le Santerre où se situe Roye, on continue fréquemment à compter 15, 30 et... 45.

Une autre hypothèse ne paraît pas avoir été évoquée par les auteurs qui se sont penchés sur ce problème : ne s'agirait-il pas tout simplement du fait que l'existence des jeux de paume est très antérieure à l'application au calcul arithmétique du système centésimal que nous connaissons aujourd'hui mais qui n'a vu le jour qu'au XVI[e] siècle ?

Au cours des siècles précédents et depuis fort longtemps, était utilisé le système sexagésimal, la base 60 ayant eu la faveur des anciens qui appréciaient la possibilité de division par les chiffres de 1 à 6 alors que 100 n'est pas divisible par 3 ou par 6. Et c'est ainsi qu'il y a 60 secondes dans une minute et 60 minutes dans une heure. Alors, pourquoi pas 60 points dans un jeu, c'est-à-dire 4 coups gagnants à raison de 15 points par coup ? Quoi qu'il en soit, l'incertitude demeure et il est fort à craindre que ce petit mystère ne soit jamais réellement élucidé.

Règle des avantages

Quatre quinzes forment donc un jeu sauf dans le cas où ledit jeu ne peut être gagné qu'avec un écart de deux quinzes.

Nous abordons ici la règle des avantages qui, selon toute vraisemblance était, jadis, d'une application générale, non seulement dans chaque jeu, mais encore dans toutes les parties qui ne pouvaient être gagnées qu'avec un écart de deux jeux.

Cette règle était, fort probablement, encore très en usage lorsque les paumistes anglais ont lancé, il y a un peu plus d'un siècle, leur *lawn-tennis,* puisque ce sport l'a maintenue jusqu'à nos jours (aménagée depuis quelque temps par le *tie break* ou jeu décisif pour les Français).

En ce qui concerne les quatre sports picards, si cette règle a été maintenue dans les jeux décisifs, car il ne serait pas concevable que l'on remporte une partie avec un seul quinze d'écart, elle a été supprimée, sauf quelques rares exceptions, dans les jeux précédents.

Début des parties (première balle)

Traditionnellement, les parties de paume débutent par un coup pour rien, une première chasse étant posée à hauteur de la corde, quelle que soit la trajectoire accomplie par la balle.

D'où vient cette particularité ? À défaut de pouvoir situer son origine dans le temps avec précision, on peut affirmer qu'elle existait déjà au Moyen Âge. Il s'agissait, à cette

époque où l'on édifiait les cathédrales, du « coup pour Dieu ». Les idées et les mœurs ayant évolué, la première balle a été ensuite dédiée aux « dames et demoiselles » [9]. Il devait en être ainsi au Grand Siècle.

Ce n'était donc pas, à proprement parler, une balle pour rien, mais pour honorer Dieu ou les dames et il y a tout lieu de supposer que cette première balle n'était pas, comme il est maintenant de pratique courante, livrée négligemment pour retomber n'importe où ; au contraire les joueurs devaient-ils s'appliquer pour la rendre aussi belle que possible.

Ces genres d'hommages ne devaient pas résister à la Révolution et si nos ancêtres maintinrent le principe, par tradition, il ne fut plus question d'honorer quiconque. Et il fut annoncé, plus prosaïquement, « la première chasse est à la corde » puis, plus simplement encore : « la première à la corde ».

Le ballon au poing ne respecte plus cette tradition depuis quelque temps sous prétexte que l'équipe au service se trouve désavantagée dans le deuxième temps, après avoir traversé, la position de la chasse se situant à une distance favorisant par trop l'équipe adverse.

Les trois autres disciplines l'ont maintenue, sauf la longue paume dans ses parties enlevées avec zone.

Marque et arbitrage

La nécessité de poser et de retirer les chasses exige la présence permanente d'un marqueur [10] dont la mission est double.

D'une part, il se charge des chasses, les pose, veille à ce qu'elles ne soient pas déplacées avant d'être jouées, et les retire quand le point en jeu est attribué définitivement.

D'autre part, il annonce la marque. Mais, en aucun cas, il ne doit juger.

Les décisions sont prises et les contestations tranchées par des juges qui, selon les disciplines, sont appelés commissaires, juges-commissaires ou arbitres, et qui se constituent parfois en jurys avec président. Les marqueurs peuvent être consultés sur les coups douteux mais à titre de simple indication dont il peut ne pas être tenu compte.

Outre les annonces faites à haute et intelligible voix, la marque est aussi tenue sur des tableaux généralement peints moitié en rouge, moitié en bleu, et enregistrant, au fur et à mesure, le nombre de quinze et le nombre de jeux réalisés par chaque équipe, à l'aide de divers systèmes (plaquettes pivotantes, tirettes, etc.) dûs à l'ingéniosité des constructeurs locaux et dont certains se sont révélés assez astucieux.

Notes

1. Dans notre exposé des règles, le terme « balle » s'entend, naturellement, pour balle et ballon.

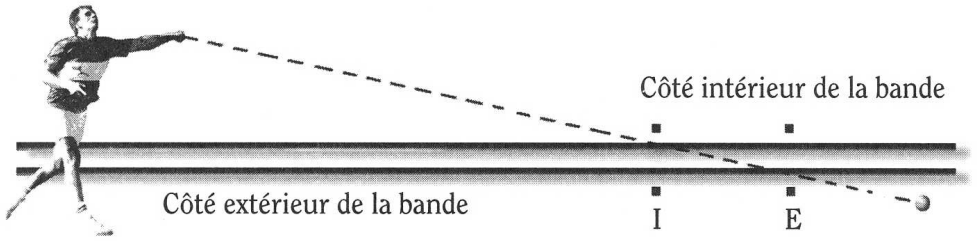
2. Albert de Luze, *La magnifique histoire du jeu de paume,* 1933, ouvrage déjà cité.

3. Dans l'article 5 des règles jointes aux statuts de la Société des paumistes d'Amiens, imprimés en 1858, il est encore prévu cette possibilité de recourir au jugement de la galerie. De même l'article 34 des règles insérées dans le manuel de Collin, édité en 1891, prescrit qu'en cas d'incertitude, « la galerie prononce ». (Edmond Collin, *Petit manuel de la longue paume,* 1891, page 61).

4. Sur ces schémas : T = ligne de tir – Co = corde – ch = ligne de chasse.

5. Une telle précision mérite d'être donnée car un écart assez sensible peut exister entre les points de franchissement des côtés intérieur et extérieur de la limite longitudinale, quand la balle longe presque cette limite et la franchit en une longue diagonale.

Exemple : La chasse doit être posée en I et non en E.



6. Au jeu de balle au tambourin du Languedoc, avant de traverser, il était, naguère, posé successivement jusqu'à quatre chasses numérotées de 1 à 4 et jouées ensuite dans cet ordre.

7. Il convient de souligner, ici, cette constante notion, dans les jeux de paume et assimilés, de l'intérieur des camps. La corde et les limites longitudinales ne sauraient être considérées comme se situant à l'intérieur, ce qui relève du simple bon sens. En effet, il ne se concevrait pas, par exemple, que la corde qui sépare les deux équipes lors de l'engagement puisse être intégrée à un camp plutôt qu'à l'autre, ou aux deux à la fois. On ne sait trop pourquoi, en « inventant » le tennis, les Anglais, qui ont pourtant calqué l'essentiel de ses règles sur la paume, ont décidé que les balles tombant sur les lignes étaient « bonnes ».

8. *Encyclopédie des sports* éditée par la Librairie Larousse (vers 1966), chapitre sur « La paume » par Émile Planet, page 355.

9. Dans le jeu de la balle au tambourin du Languedoc, il est accordé au livreur (ou batteur) deux balles d'essai dites, « à dame ».

10. À la balle au tamis, il y a, normalement, deux marqueurs, un pour chaque équipe.

Différences principales entre les jeux

Ce que nous venons d'exposer constitue les règles fondamentales des jeux de paume et assimilés, et s'applique, indistinctement, dans les grandes lignes, aux quatre sports de balle et ballon picards.

Cependant, une évolution en ordre dispersé et sans aucune concertation « familiale » n'a pas favorisé une unification qui, sans être totale (la diversité du matériel utilisé ne le permettant pas) aurait pu mieux s'affirmer :

– d'une part, pour une meilleure compréhension de nos jeux par le public non initié ;

– d'autre part, pour la sauvegarde des traditions, ce qui n'est pas négligeable à notre époque de profondes mutations où l'on éprouve, par une sorte de réaction naturelle, le besoin de retrouver ses racines.

Des différences existent donc et, parmi celles-ci, il convient, pensons-nous, de faire ressortir les deux principales portant l'une sur les restrictions apportées par certains jeux à la longueur des terrains, l'autre sur les genres de parties pratiquées.

Restrictions apportées à la longueur des terrains, « délimitation » ou « rapport »

Sans pour cela être standardisés, la plupart des terrains existants peuvent généralement être utilisés, indifféremment, par les quatre disciplines, la longue paume étant toutefois un peu plus exigeante en ce qui concerne la compacité et l'aplanissement du sol, en raison de la nécessité d'obtenir de la part de sa balle de liège, très légère, des bonds assez réguliers et d'une hauteur suffisante (une cinquantaine de centimètres).

Les différences relevées entre les largeurs des divers terrains (largeurs qui évoluent selon les lieux entre 11 et 14 mètres), ne tirent pas à conséquence.

Quant à la longueur, elle devrait être, dans l'esprit originel du jeu, illimitée, puisqu'il s'agit d'envoyer la balle le plus loin possible, et il en est bien ainsi dans les classiques parties terrées de longue paume qui se pratiquent sur des terrains dont les lignes longitudinales sont prolongées imaginairement si besoin est.

Mais il est apporté à ce principe des restrictions dans les trois autres disciplines dont les terrains comportent, à chaque extrémité, une délimitation appelée « rapport »

matérialisée par une ligne généralement bornée par des poteaux et dont le franchissement entraîne des conséquences variant selon les jeux [1].

Au ballon au poing, par exemple, le camp défendant qui laisse faire le bond dans la zone située après les poteaux de délimitation, perd le quinze si, toutefois, le ballon est passé entre lesdits poteaux (à défaut de poteaux, la trajectoire est appréciée au jugé).

La seule solution qui s'offre à cette équipe acculée consiste donc à remettre la balle en jeu en la renvoyant de volée.

À noter que lorsque les terrains comportent des poteaux de délimitation ou de rapport, faire heurter l'un de ces poteaux, de volée, par la balle, donne le quinze à l'équipe adverse.

Genres de parties

Comme nous l'avons exposé, les quatre jeux de balle picards pratiquent des parties dans lesquelles la balle peut être renvoyée par terre dès qu'elle a été mise en jeu valablement, c'est-à-dire que seul le tireur (ou serveur) doit, en tirant, lui faire franchir la corde de volée. C'est là, certainement, la forme la plus classique des jeux de paume longs et la seule admise par les puristes.

Mais si la balle à la main, la balle au tamis et le ballon au poing s'en sont tenus uniquement à ce genre de parties, la longue paume, inspirée en cela, vraisemblablement, par la courte paume, y a ajouté les parties « enlevées » ou « à enlever » (par opposition à « terrées » ou « à terrer »).

Dans ces parties enlevées, les joueurs qui renvoient la balle « bonne » autrement dit en la reprenant de volée ou du premier bond, sont dans l'obligation de lui faire franchir la corde de volée lors de chaque échange, faute de quoi (balle tombant avant ou sur la corde) ils perdent le quinze. Cette obligation multiplie les échanges et rend les parties plus attrayantes pour les spectateurs qui apprécient tout particulièrement les longues trajectoires aériennes, surtout lorsque les joueurs en présence sont des paumistes de haut niveau, pratiquant la volée avec aisance et précision.

Grâce à cette diversité, la longue paume peut être considérée, à la fois comme sport d'équipes et sport individuel puisque les compétitions en enlevées comportent des quatre contre quatre, des deux contre deux et même des un contre un (tête-à-tête).

Autre avantage non négligeable : dans les sociétés à faible effectif qui ne disposent pas toujours de suffisamment de joueurs qualifiés pour constituer des formations valables de terrées, il est possible de maintenir une certaine activité en attendant des jours meilleurs.

NOTE

1. Il existe également des lignes appelées « rapport » dans les parties enlevées de longue paume mais elles ne sont jamais bornées par des poteaux, leur signification étant tout autre, comme nous le verrons.

La balle à la main

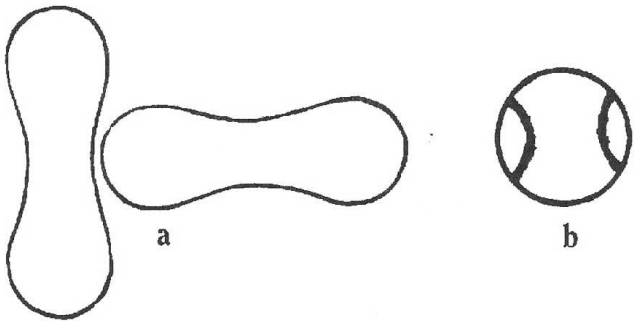
La balle à la main, c'est le jeu de paume à l'état pur, tel qu'on devait le pratiquer au Moyen Âge. C'est elle qui a donné à ce jeu son appellation française.

Matériel

L'instrument de propulsion qu'elle utilise est le plus simple qui puisse se concevoir : le dedans de la main entre le poignet et les doigts, autrement dit, la paume.

Sont cependant tolérés les gants de ville souples, utilisables uniquement comme moyen de protection des mains sensibles ou blessées, à l'exclusion de tous gants rigides pouvant accroître la propulsion de la balle tels que, par exemple, les gants de cuir.

La balle, d'un diamètre d'environ 4,5 cm et pesant de 40 à 43 grammes, est constituée par un noyau de caoutchouc dur sur lequel on pelotonne, très serrés, des fils de laine. Le tout est recouvert de morceaux de peau de chèvre ou de mouton taillés en forme de 8 et solidement cousue par une seule couture.

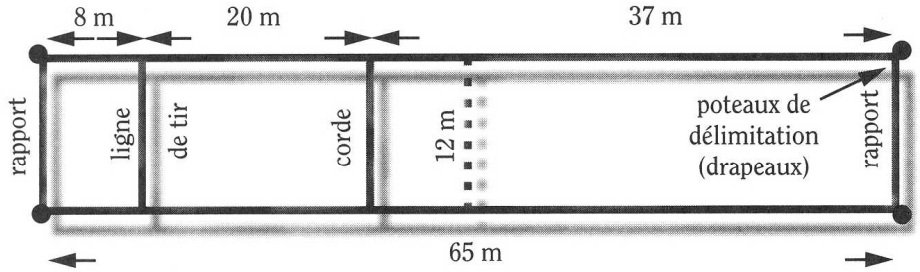


a. Morceaux de peau taillés en 8.
b. Balle achevée.

Bien que plus petite, cette balle est semblable, dans sa conception, aux pelotes des Basques.

Terrains

Les terrains de balle à la main comportent, à chaque extrémité, une délimitation matérialisée par une ligne appelée « rapport » et généralement bornée par des poteaux surmontés de drapeaux. Ils se présentent le plus souvent comme suit :



La distance de 20 mètres entre la ligne de tir et la corde s'entend pour les équipes de première catégorie (le plus haut niveau). Elle est ramenée à 18 mètres en deuxième catégorie et à 16 mètres en troisième.

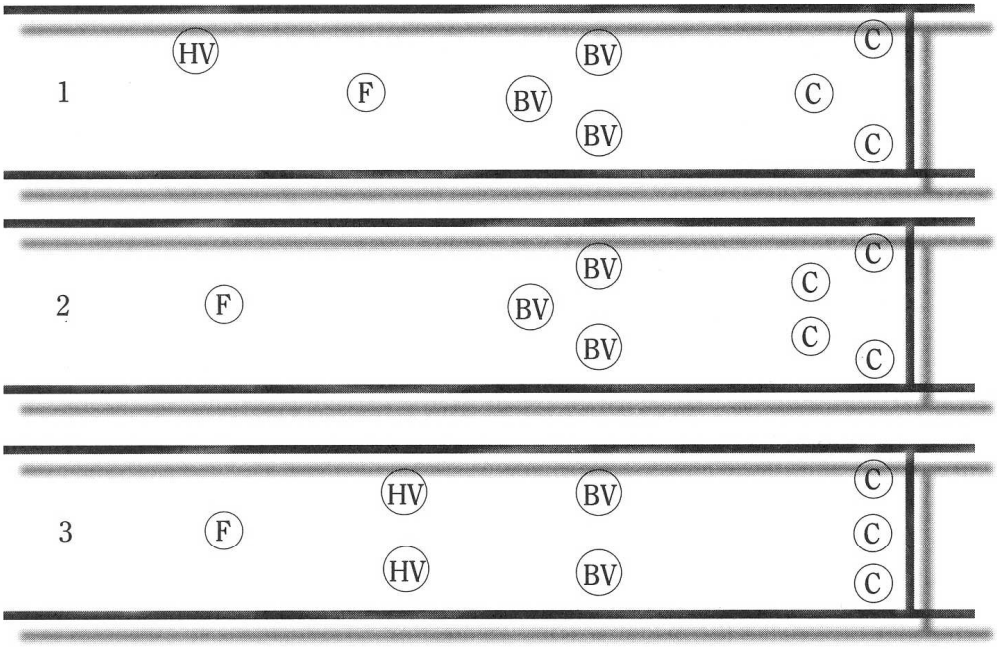
À noter que les dimensions des terrains sont susceptibles de varier dans des limites raisonnables, en fonction des circonstances ou des possibilités locales.

Équipes

Une équipe de balle à la main est, normalement, composée de huit joueurs : un foncier (F) ; un ou deux hautes-volées (HV) ; deux ou trois basses-volées (BV) ; trois ou quatre cordiers (C).

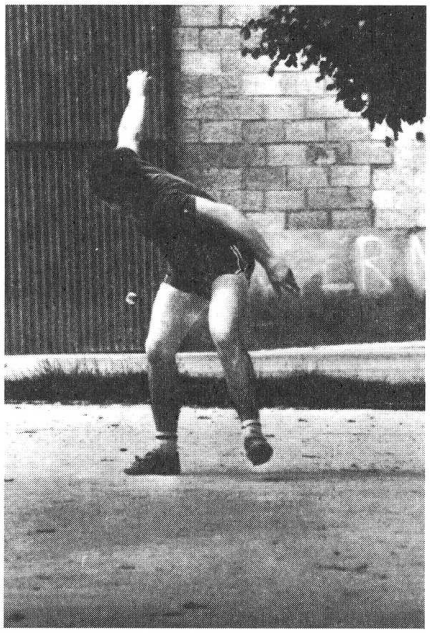
Chaque équipe est libre d'adopter la formation de son choix.

Voici trois exemples de formations complètes, parmi les plus courantes :



La formation est choisie en fonction des circonstances ou des adversaires à affronter. En compétition, il est toléré des équipes incomplètes, un minimum de six joueurs étant toutefois exigé.

Déroulement du jeu



Balle à la main : livrée

Maintenant la tradition, la balle à la main commence chaque partie par une balle sans conséquence ; quelle que soit la trajectoire de cette première balle, une chasse est posée à hauteur de la corde.

Chaque joueur livre à son tour pendant tout un jeu.

Lorsqu'une équipe est incomplète, l'équipe adverse a la faculté de ne faire livrer que le même nombre de joueurs, c'est-à-dire six ou sept, ou de désigner le ou les joueurs de l'équipe incomplète qui devront livrer deux fois.

Les joueurs peuvent se placer où ils veulent, franchir la corde avant le tir et même sortir du terrain au cours du jeu sans être sanctionnés.

Une partie se joue, normalement, en huit jeux, sans avantage, sauf lorsque les équipes arrivent à égalité à la fin de l'avant-dernier jeu. Dans ce cas, le dernier jeu est disputé avec avantages (deux quinzes d'écart).

Fautes particulières au jeu de balle à la main

Est pénalisé d'un quinze au profit de l'équipe adverse :

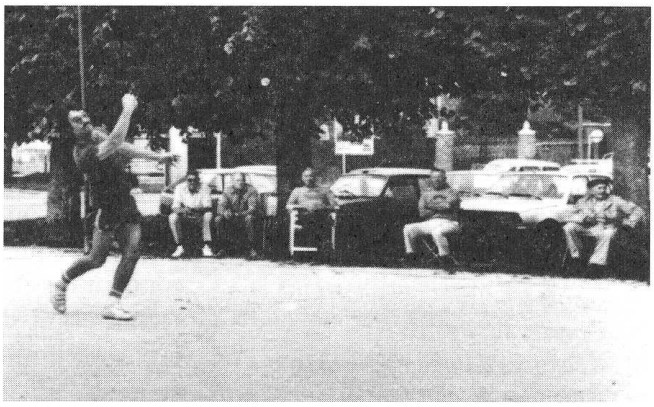
– le joueur qui livre la balle en la frappant au-dessus de l'épaule ;

– le livreur qui dépasse la ligne de tir, après avoir reçu deux avertissements pour cette raison au cours de la journée ;

– le joueur qui touche la balle « bonne » des deux mains (faute assimilée à celle qui pénalise le joueur frappant la balle deux fois de suite et qui est commune aux quatre jeux picards) ;

– le joueur qui se laisse toucher par la balle sur toute partie du corps autre que la main. Toutefois, lorsque la balle a fait deux bonds, il est possible de l'arrêter avec n'importe quelle partie du corps soit pour établir une chasse, soit pour la défendre ;

– le joueur qui, ne frappant pas nettement la balle, la saisit ou la porte si peu que ce soit, ou bloque cette balle contre le sol ;



Balle à la main : rachas de volée

– le joueur dont la balle qu'il vient de livrer ou de rechasser touche, de volée, une chasse ou un poteau de délimitation.

D'autres fautes ou incidents sont laissés à l'appréciation de l'arbitre : joueur gêné, balle touchant une branche ou des feuilles d'arbre, animaux traversant le terrain, etc.

Chasses

Les chasses ne peuvent être marquées que de la ligne de tir à la ligne de rapport du côté fond, ces lignes elles-mêmes étant exclues.

Lorsque la balle franchit l'un des rapports en passant entre les poteaux, elle fait perdre le quinze à l'équipe qui doit la rechasser si cette équipe ne la fait pas repasser entre les poteaux en la reprenant de volée. Si la balle ainsi rechassée de volée repasse entre les poteaux en roulant, elle est marquée chasse à hauteur du point où elle est arrêtée (ou, éventuellement, à hauteur de sa sortie du terrain).

Arbitrage

Un seul arbitre prend les décisions, ces décisions étant sans appel. Cet arbitre peut s'adjoindre un commissaire qui circule du côté opposé au sien. En aucun cas l'arbitre ne tient compte des remarques que peut formuler le marqueur.

Compétitions

Il est organisé chaque année, de mai à fin août, différentes compétitions (coupes, challenges, etc.) dont certaines comptent pour l'attribution en fin de saison, du titre de champion. L'équipe proclamée championne se voit confier la garde du drapeau de la Fédération pour un an. Pour disputer ces épreuves, les équipes sont réparties, en fonction de leur valeur, en trois catégories, la première étant composée des équipes du plus haut niveau.

Pour pallier les indisponibilités, chaque équipe peut comporter jusqu'à douze joueurs licenciés. Un joueur ne peut faire partie que d'une seule équipe.

▼ *Dotation d'un concours, en 1924*

1er prix : 8 mallettes de voyage
2e prix : 8 lampes à colonne pied nickelé
3e prix : 8 services 6 couteaux de table en écrin
4e prix : 8 pots à boire
5e prix : 8 verres tonneaux
6e prix : 8 services à liqueur gobelets
7e prix : 8 dessous de plat fantaisie
8e prix : 8 cloches à fromage

Prix

Dans le passé, des prix étaient offerts aux joueurs des équipes parvenues à un certain niveau des compétitions. En 1912, la Société de Villers-Bretonneux offrait aux vainqueurs d'un concours huit services de table 32 pièces et aux seconds huit sacs de voyage. Actuellement, ces prix sont limités aux coupes offertes aux vainqueurs.

Structures et effectifs

La balle à la main s'est toujours pratiquée dans une région située dans la partie est du département de la Somme, et au nord du département de l'Oise ;elle comprenait, à la veille de la dernière guerre, une quarantaine de sociétés.

Il en subsiste présentement huit dont six dans la Somme : Aubigny, Démuin, Fouilloy, Parvillers, Pont-Querrieu, Villers-Bretonneux, et deux dans l'Oise : Avricourt et Hardivillers, pour une centaine de pratiquants. Ces sociétés sont regroupées au sein d'une fédération.

Créée le 5 mai 1908, la Fédération des sociétés de pelote de la Somme et des départements limitrophes est devenue la Fédération des sociétés de balle à la main, puis la Fédération française de balle à la main, sa dénomination actuelle. Son président est Jean-Michel Brun, 32, rue du 18 juin 1940, 80800 Corbie et son secrétaire est Daniel Sallé, 8, chemin du Tour de Ville, 60120 Hardivillers.

▼ *Lieux où il existait des sociétés de balle à la main vers 1930*

En petites capitales gras, les lieux où ces sociétés subsistent en 1995.

Département de la Somme (42 sociétés)

Amiens (Saint-Maurice)
Arvillers
AUBIGNY
Bayonvillers
Blangy
Bouchoir
Boves
Bussy-les-Daours
Caix
Cardonnette
Corbie
Daours
DEMUIN
Domart-sur-la-Luce
Dommartin
FOUILLOY
Gentelles
Hailles
Hamelet
Hangest-en-Santerre
Harbonnières
Ignaucourt
La Chavatte
Lamotte-en-Santerre
Le Hamel
Le Quesnel-en-Santerre
Marcelcave
Méharicourt
Morcourt
Nurlu
PARVILLERS
PONT-NOYELLES
QUERRIEU [1]
Rainneville
Rosières-en-Santerre
Saint-Vast
Thézy-Glimont
Vaire-sous-Corbie
Vaux-sur-Somme
Villers-Bocage
VILLERS-BRETONNEUX
Warfusée-Abancourt

Département de l'Oise (2 sociétés)

Crévecœur-le-Grand
HARDIVILLERS

Département de la Seine

Alfortville (La Pelote amicale)

1. Ces deux sociétés ont fusionné pour former l'actuelle société de Pont-Querrieu.

Extraits du palmarès

Après des siècles pendant lesquels les règles elles-mêmes ont été transmises uniquement par voie orale il n'est pas surprenant que les exploits des joueurs de balle à la main et au tamis n'aient pas été consignés dans des annales ou procès-verbaux officiels. Il n'est donc guère possible d'établir un palmarès complet même pour les compétitions au plus haut niveau de la période « moderne » (prenant naissance avec la création de la Fédération en 1908).

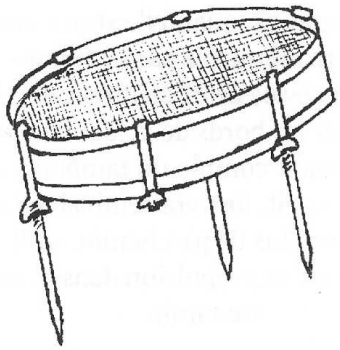
On peut néanmoins retenir que les sociétés qui ont remporté le championnat de première catégorie sont : Villers-Bretonneux qui, déjà championne en 1914, a dominé la situation de 1919 à 1933, en s'attribuant le titre une douzaine de fois. Beaucoup de ses succès sont dus à la présence d'un foncier et d'un milieu de corde exceptionnels, respectivement Jean-Baptiste Decaix dit « Baptiste » et Biset. Rosières-en-Santerre, de 1936 à 1939. Hamelet, en 1947 à 1957. Fouilloy, de 1949 à 1957. Le Hamel, de 1958 à 1961. Parvillers, de 1963 à 1971 (époque pendant laquelle ont brillé le foncier Guy Dumont et le milieu de corde Étienne Dubois).

Se sont intercalées les sociétés de Caix, Bouchoir, Hangest-en-Santerre.

Ces dernières années, le championnat a été dominé par Aubigny qui a dû cependant céder, en 1995, son titre à Pont-Querrieu.

La balle au tamis

Curieusement, la balle au tamis tient son appellation d'un instrument dont l'utilité dans le déroulement du jeu est tout à fait accessoire. En effet, le tamis ne sert que pour livrer la balle et certaines équipes s'en passent purement et simplement (équipes normandes, par exemple).



C'est une toile métallique ou un treillis de boyaux de mouton ou de fils de soie que l'on tend à volonté, par un système de vis, sur un cercle de cuivre, de fer ou de bois, de 40 à 50 centimètres de diamètre, ledit cercle, posé sur trois pieds, étant orientable.

D'où vient cet instrument ?

Certains prétendent que nous en sommes redevables aux Espagnols qui l'auraient introduit dans nos régions au cours de leur longue occupation des Flandres, ce qui est fort plausible.

En effet, sa zone d'influence s'est surtout située en Belgique et dans le nord de la France, ne s'étendant guère au-delà de la Seine.

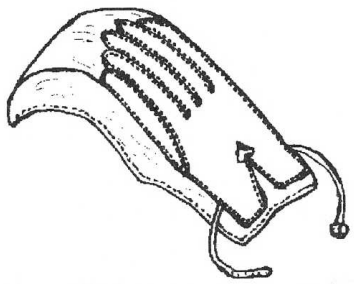
Ce jeu a connu une période faste en Belgique au cours du XIX[e] siècle et s'il a été, dans ce pays, supplanté par la « balle-pelote », il a laissé le terme « tamis » à cette discipline qui s'en sert pour désigner le rectangle de service de la balle et par extension, le côté tir de ses terrains, bien que n'utilisant pas l'instrument.

À noter aussi que dans leurs parties de rebot (jeu de face à face, véritable réplique de notre longue paume) les Basques engagent en faisant rebondir leur pelote sur un butoir, sorte de billot de bois plein taillé en plan incliné et fixé sur un trépied, dont la similitude avec notre tamis est évidente, ce qui vient corroborer l'hypothèse d'une provenance espagnole.

Quant à l'époque de l'introduction du tamis dans nos jeux picards, les avis sont partagés. Dans la brochure publiée en 1945 par la Société d'Émulation d'Abbeville, Gaston Vasseur déclare : « C'est exactement en 1900 que Fressenneville a commencé à se servir du tamis pour livrer et, peu à peu, l'usage du tamis s'est généralisé dans la région et le jeu a perdu son véritable nom, son premier nom. On l'appelait primitivement la pelote au tambour. » Or, dans un passage de ses mémoires dont des extraits ont été

publiés par la Société des Antiquaires de Picardie [1], le seigneur de Bussy relate qu'en l'an 1708, il jouait au tamis avec des paysans de plusieurs villages des environs de Poix.

On peut observer aussi que si le jeu s'est effectivement appelé pendant un certain temps « pelote au tambour », ce n'est pas là son premier nom car les tambours ont été précédés par les gants [2]. Il s'agissait de gants ordinaires auxquels on adaptait une plaque épaisse de cuir battu, courbée dans sa partie supérieure, d'une longueur de 25 à 30 centimètres sur une largeur de 12 à 15 centimètres (voir ci-contre).



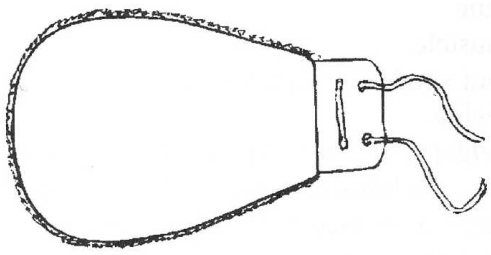
N'était-ce pas l'ébauche des chisteras basques ? L'utilisation de ces gants est encore prévue dans le règlement établi en 1935, toujours en vigueur.

Matériel

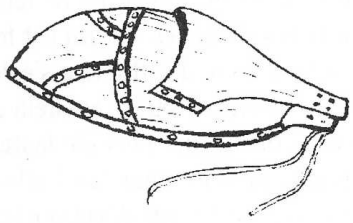
Le tamis, quand il est présent, n'étant utilisé que lors de l'engagement qui s'effectue à main nue, le jeu se déroule ensuite à l'aide de « tambours » formés par une pièce de bois ovale de 21 centimètres sur 15, présentant une face concave et une face convexe.

Sur les bords de la face concave est fixée une peau de veau ou de porc très tendue, résonnant comme un tambour, d'où le nom retenu.

Il s'agit, fort vraisemblablement, d'une survivance, sous une autre forme, des battoirs tendus de parchemin, utilisés en longue paume avant les raquettes. On retrouve ce mode de propulsion dans le jeu de la balle au tambourin du Languedoc, cousin germain de notre tamis.



Tambour côté peau.



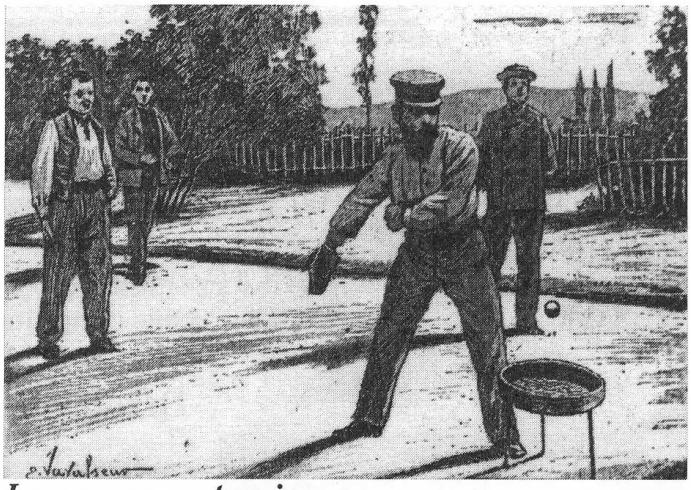
Tambour côté dos.

La face convexe de la pièce de bois est garnie d'une bande de cuir formant gaine dans laquelle le joueur glisse la main, le tout étant fixé au poignet par un cordon.

Quant aux balles, elles ont été, pendant une longue période composées soit d'argile, soit d'un amalgame de coquilles d'œufs pilées et de plâtre.

Pesant environ 28 grammes pour un diamètre de 32 mm, il s'agissait de véritables cailloux. Ne rebondissant presque pas, elles étaient généralement jouées à toute volée et, ainsi propulsées, elles devenaient de redoutables projectiles dangereux tant pour les joueurs que pour les spectateurs.

Pour des raisons de sécurité, ces balles ont été remplacées par des pelotes apparemment semblables à celles de la balle à la main, l'intérieur étant composé d'un mélange de lanières de feutre, de caoutchouc et de crin avec, au centre de la sphère, une bille d'acier, le tout étant recouvert de cuir. Le poids de ces pelotes tournait autour de 35 grammes pour un diamètre d'environ 4 cm.

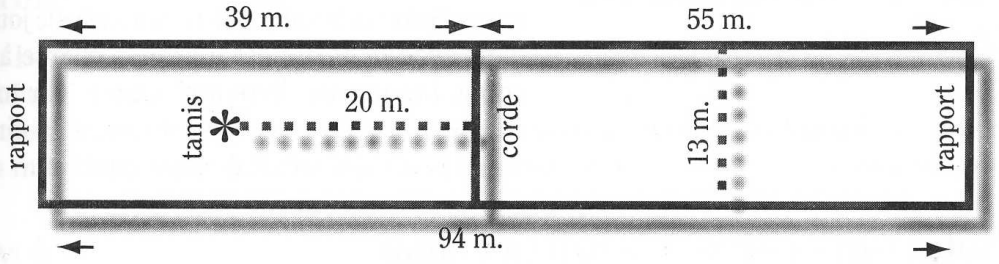


La paume au tamis (livrée basse vers 1900).

Les joueurs de tamis adoptèrent ensuite, pendant quelque temps, les balles-pelotes en matière plastique des Belges et, actuellement, étant à la recherche de nouveaux moyens de propulsion et limitant leurs activités à des parties de démonstration, ils utilisant les balles de caoutchouc du jeu de la balle au tambourin du Languedoc.

Terrains

Les tambours bien tendus constituant des instruments de propulsion très efficaces, la pratique de la balle au tamis exige de longs terrains, les plus longs des quatre jeux picards. Les dimensions requises (qui peuvent, en pratique, ne pas être toujours respectées) sont, en principe, les suivantes :

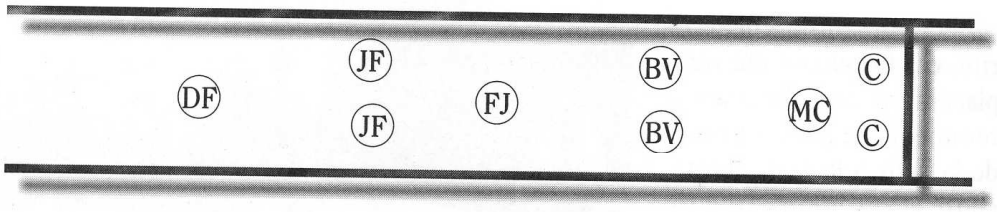


Lorsque le tamis n'est pas utilisé, le livreur se place à 30 mètres de la corde et sert directement au moyen du tambour. C'est, dans ce cas, la livrée « à la piète ».

Équipes

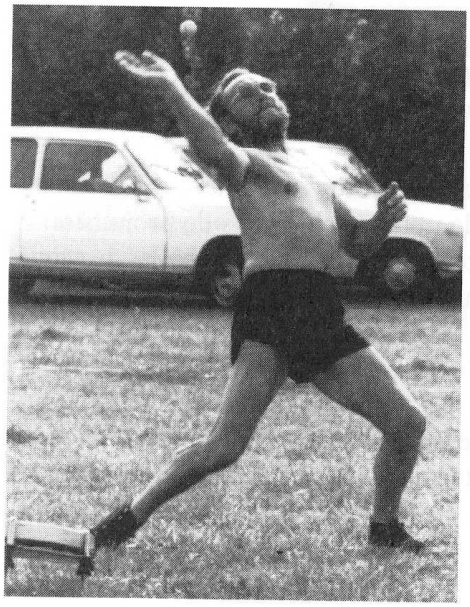
Une équipe complète de balle au tamis comprend neuf joueurs : un fort de jeu (FJ) ; un deuxième fort de jeu (DF) ; deux basses-volées ou joueurs de fond (JF) ; deux basses-volées de 15 (BV) ; un milieu de corde (MC) ; deux cordiers (C).

Ces joueurs sont disposés, le plus souvent, sur le terrain, de la façon suivante :



Cette formation est susceptible d'être modifiée au gré des équipes, le nombre minimum de joueurs exigé pour participer à une compétition étant de six par équipe.

Déroulement du jeu



Livrée haute

Le service s'effectue à main nue ou, en cas de blessure, avec un gant de ville souple, la balle pouvant être frappée en dessous ou au-dessus du bras, indifféremment.

Pour livrer, le tireur fait rebondir la balle sur le tamis et prévient l'adversaire lorsqu'il a décidé de la mettre en jeu, étant entendu qu'il peut la faire rebondir cinq fois au maximum, c'est-à-dire qu'il dispose de quatre coups d'essai pour obtenir la hauteur qu'il juge convenable.

S'il ne livre pas au cinquième essai, l'adversaire marque un quinze. Il en est de même lorsque la balle tombe après que le livreur l'ait annoncée.

Nul ne peut franchir la corde avant que la balle n'ait rebondi pour la dernière fois sur le tamis. Selon la tradition, la première balle jouée dans chaque partie est marquée chasse à la corde. Les joueurs livrent chacun à leur tour pendant un jeu entier, toujours dans le même ordre. Les parties sont jouées en cinq, six ou sept jeux, tous les jeux comportant des avantages (écart de deux quinzes).

Fautes particulières à la balle au tamis

Est pénalisé d'un quinze au profit de l'équipe adverse :

– tout joueur qui joue avant son tour ;

– tout joueur dont la balle qu'il vient de livrer ou de renvoyer touche un objet quelconque, y compris une fiche de marqueur, le marqueur lui-même ou toute autre personne, même si la balle retombe dans le jeu ;

– tout joueur qui retient la balle entre le poignet et la plaque du tambour ;

– tout joueur qui se laisse toucher par la balle « bonne » sur toute partie du corps et même sur la poignée du tambour. Toutefois, après le second bond, la balle peut être

arrêtée avec n'importe quelle partie du corps, qu'il s'agisse d'établir ou de défendre une chasse.

D'autres fautes sont laissées à l'appréciation des arbitres. Il en est ainsi, par exemple, lorsqu'un joueur peut avoir gêné un adversaire.

Enfin, il est défendu de jouer avec un tambour crevé sans prévenir le comité organisateur du concours. Une balle crevant le tambour est à remettre.

Chasses

Les chasses peuvent être marquées de rapport à rapport, les lignes de rapport elles-mêmes étant exclues.

Lorsque la balle franchit la ligne de rapport entre les poteaux, elle donne quinze à l'équipe qui l'a envoyée si l'adversaire ne la renvoie pas. Si cet adversaire la rechasse et si elle repasse ainsi la ligne de rapport, même en roulant, elle est marquée chasse à hauteur de l'endroit où elle est arrêtée (ou, éventuellement, à hauteur du point où elle sort de l'aire de jeu) à la condition qu'elle repasse bien entre les poteaux de rapport ou, si ces poteaux n'existent pas, dans les limites des lignes latérales.

Une balle touchant le tamis est marquée chasse à hauteur de l'endroit où elle s'arrête dans le jeu.

Si le joueur qui reprend la balle entre le premier et le second bond touche le sol avec son tambour, il est marqué une chasse à hauteur de cet endroit.

Arbitrage

Les parties sont arbitrées, en principe, par des joueurs en activité ou par des anciens joueurs, normalement au nombre de trois. En cas de contestation, ces arbitres se réunissent pour prendre la décision qui est sans appel. Les arbitres peuvent consulter les marqueurs mais ils ne sont pas obligés de tenir compte de l'avis de ces derniers.

Évolution et ruptures

Il est certain que l'on a joué à la balle au tamis un peu partout en Picardie, ce jeu ayant laissé des traces à Amiens même, à l'est du département de la Somme et au nord de l'Oise, mais sa terre de prédilection c'est le Vimeu où il existait encore une cinquantaine de sociétés entre les deux guerres.

L'activité reprit après la Libération, mais assez timidement et elle cessa complètement vers les années soixante pour ne reprendre qu'en 1976, à l'occasion de la journée des sports régionaux de Picardie organisée cette année-là, le 30 mai, à Amiens (La Hotoie), deux sociétés s'étant reconstituées pour participer à cette manifestation : Biencourt-Le Translay et Woincourt.

À ces deux sociétés s'en ajoutèrent cinq autres : Méneslies, Moyenneville, Ramburelles et Saint-Quentin-La-Motte (La Croix) dans la Somme et, Millebosc dans la Seine-Maritime.

Ces associations ont formé une dizaine d'équipes, des championnats et diverses autres compétitions furent organisés pendant quelques années par la Fédération picarde des sociétés du jeu de balle à tamis, organisme créé en 1904 qui reprit, en la circonstance, ses activités.

Cependant, la brutale disparition d'un dirigeant très influent et une certaine mésentente entre les associations provoquèrent une nouvelle crise et actuellement, il ne subsiste plus qu'une vingtaine de pratiquants de Méneslies et Yzengremer qui s'efforcent de redonner vie à ce vieux sport picard en effectuant des démonstrations et en participant aux manifestations communes avec les autres jeux qui ont lieu périodiquement. Pour officialiser leur action, ces survivants du tamis ont créé une association l'Union pour la balle au tamis, dont le responsable est Thierry Vandesteene, rue J. Queval, 80520 Méneslies.

▼ Noms des sociétés de balle au tamis

Les sociétés de balle au tamis composaient des équipes qui, pour se différencier entre elles, prenaient des appellations diverses.

On a ainsi connu :

– à Allery, les Compagnons ;

– à Behen, les Joyeux et les Rassis ;

– à Bienfay, les Sans-soucis ;

– à Cerisy-Buleux, les Amis du sport et la Racine ;

– à Chépy, les Girouettes ;

– à Feuquières, l'Avenir et les Vieilles Tiges ;

– à Fressenneville, qui fut un centre très important du tamis, les Amis réunis, la Boutelette, la Centrale, les Costauds, l'Éclair, la Fraternelle, la Ripaille, la Sociale et la Vigilante ;

– à Houdent, les Amateurs ;

– à Huppy, L'Espérance et les Rapides ;

– à Moyenneville, les Amis, les Copains et la Foudroyante ;

– à Saint-Maxent, les Farceurs ;

– et, en d'autres lieux, les Ahuris et les Molasses !

Extraits du palmarès

Depuis leur création par la Fédération, les championnats de la première catégorie ont été remportés principalement par :

Fressenneville, qui a longtemps bénéficié du concours d'un joueur considéré unanimement comme le plus prestigieux « fort du jeu » ayant existé : Joseph Guerville dit « Bédeu ».

« Roi de la Balle » Joseph Guerville, dont les plus belles victoires se situent avant la guerre 1914-1918, a régné pendant une trentaine d'années sur le tamis.

Béthencourt-sur-Mer, qui a eu son temps au lendemain de la guerre 1914-1918, avec son fort Zéphir Quesdeville.

Beaucamps-le-Vieux et Friville-Escarbotin, qui lui ont succédé.

Woincourt a connu sa période faste au cours de la décennie 1951-1960, avant l'éclipse.

Et le dernier champion en date est Saint-Quentin-la-Motte (La Croix) qui a remporté le titre en 1979 et 1980.

Hormis Joseph Guerville et Zéphir Quesdeville déjà cités, les joueurs de tamis les plus marquants ont été Georges Lion, d'Aigneville, Élysée d'Hier, de Fressenneville, Prudent, de Friville-Escarbotin, René Couillet, de Méneslies, Georges Lecomte, de Fressenneville. À noter que ce dernier joueur a remporté, en 1926, un concours de

Lieux où il existait des sociétés de balle au tamis vers 1930

Département de la Somme (59 sociétés)

Abbeville
Acheux-en-Vimeu
Aigneville
Allery
Amiens
Arguel
Arrest
Aumont
Avelesges
Beaucamps-le-Vieux
Behen
Belloy-sur-Mer
Béthencourt-sur-Mer
Biencourt
Bienfay
Bouvaincourt-sur-Bresle
Buigny-lès-Gamaches
Camps-en-Amiénois
Cerisy-Buleux
Chepy
Condé-Folie
Dargnies
Doudelainville
Dury
Embreville
Ercourt
Feuquières
Fressenneville
Friaucourt
Friville-Escarbotin
Gamaches
Gorenflos
Grébault-Mesnil
Hallencourt
Hérissart
Hocquélus
Hornoy
Houdent
Huppy
Lamaronde
Lambercourt
Lincheux
Martainneville
Meneslies
Mérélessart
Méricourt-en-Vimeu
Montières
Morisel
Moyenneville
Ramburelles
Saint-Maxent
Saint-Ouen
Saint-Quentin-la-Motte (La Croix)
Thieulloy-l'Abbaye
Tully
Valines
Vismes-au-Val
Warlus
Woincourt

Département de la Seine-Maritime (sept sociétés)

Eu
Le Mesnil-Réaume
Melleville
Millebosc
Réalcamp
Saint-Léger-aux-Bois
Saint-Rémy-Boscrocourt

Département de l'Oise

Marseille-en-Beauvaisis

Pratiquaient également, vers 1930, quelques sociétés dans le nord de la France et en Seine-et-Oise, au nord et à l'ouest de Paris.
Dans cette dernière région, étaient généralement utilisés des tamis de forme rectangulaire se rapprochant, par leur forme, des claies qui étaient destinées à « sasser » les matières pulvérulentes telles que les farines ou le sable. Le jeu prenait alors le nom de « jeu de sas ».

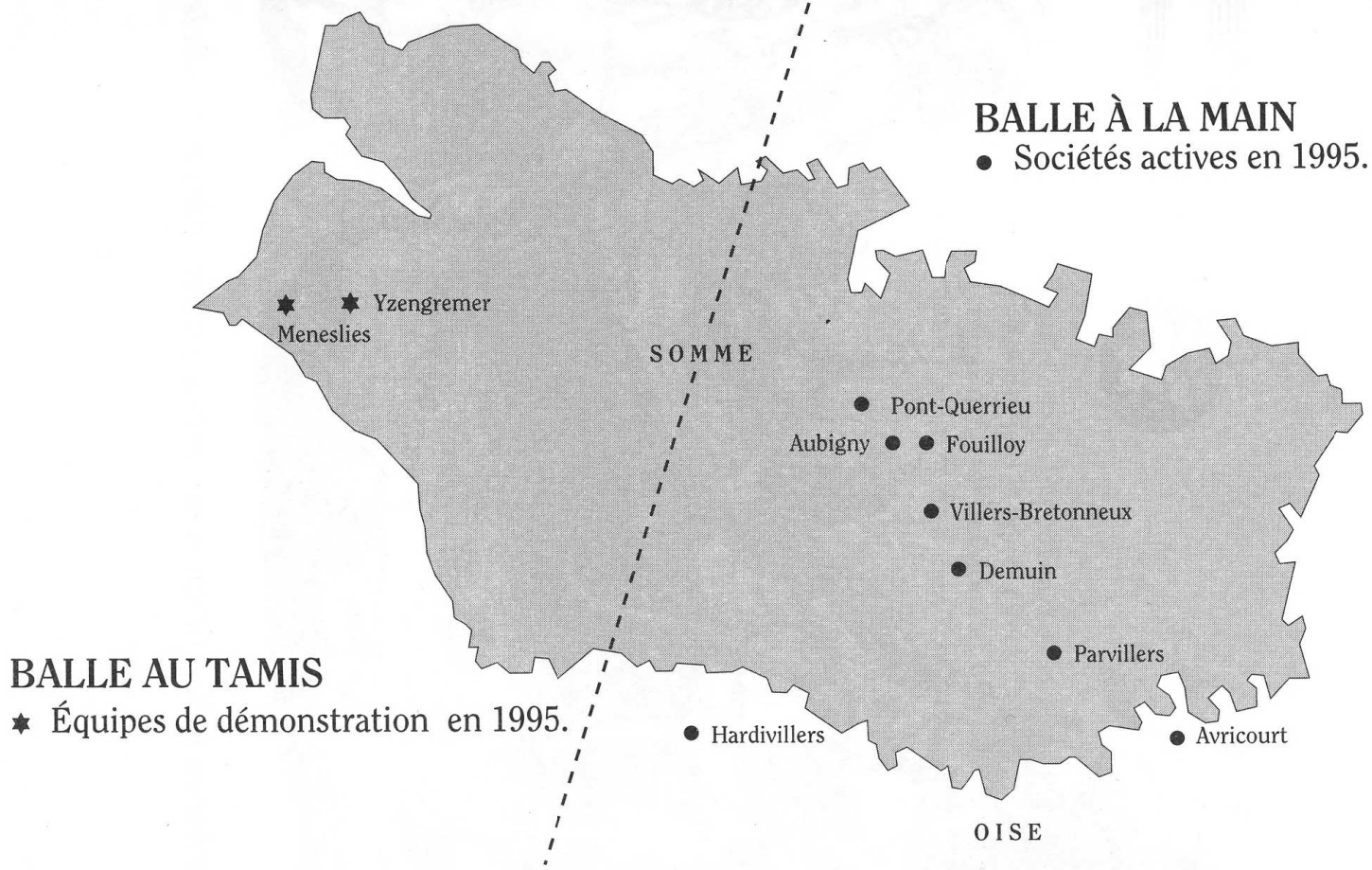
livrée avec une distance de 67, 55 m et que l'année suivante, un autre joueur de Fressenneville, Paul Gosset, a atteint 69, 50 m, ce qui pourrait bien constituer un record.

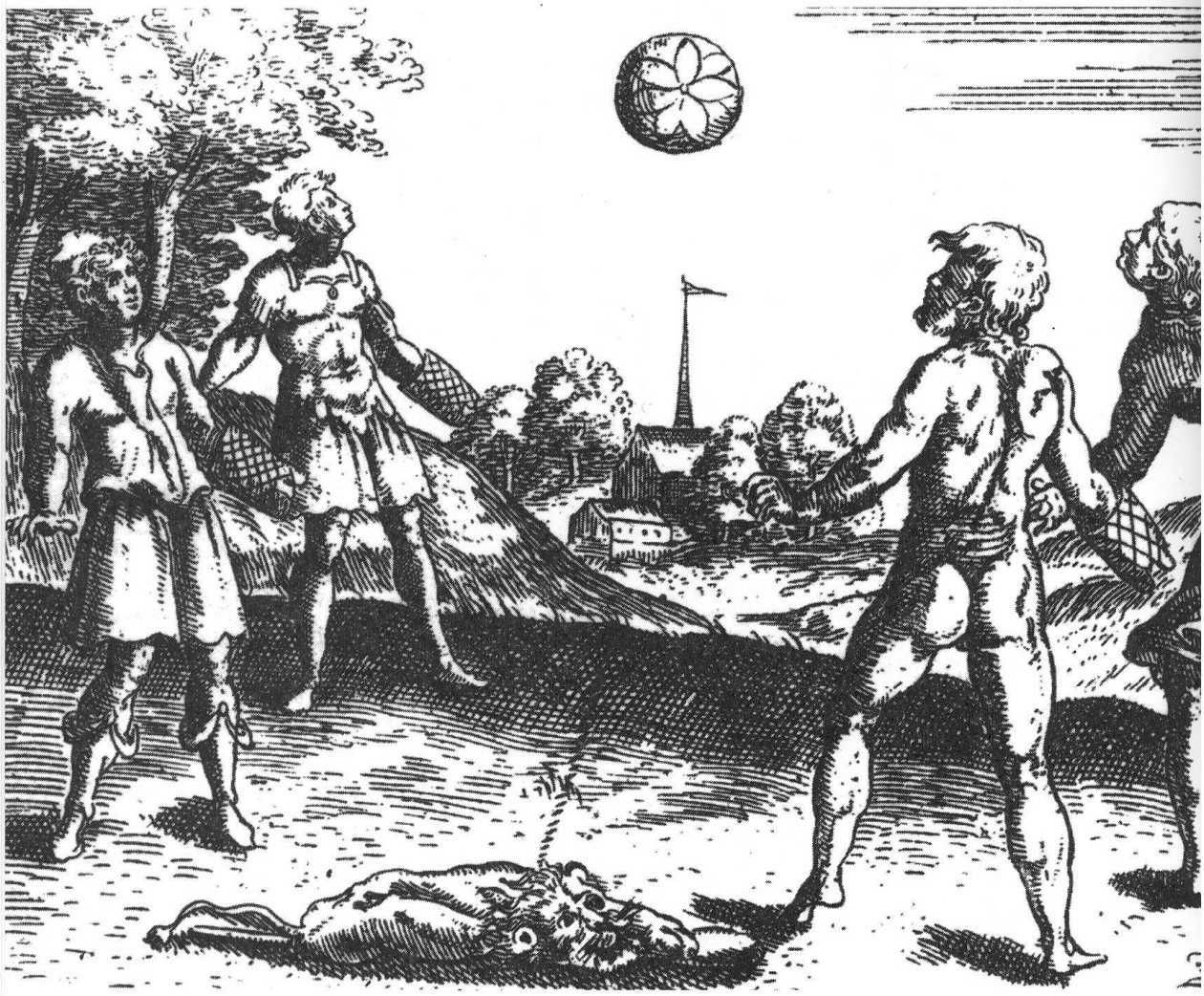
Prix

Selon l'usage, indépendamment des coupes ou médailles revenant aux sociétés victorieuses, il était attribué des prix aux équipes atteignant un certain niveau dans les compétitions (quart de finale ou demi-finale par exemple). Ces prix, en espèces, étaient généralement partagés entre les joueurs ce qui ne portait aucunement atteinte à leur incontestable qualité d'amateur.

NOTES

1. Mémoire in 8°, tome XXXVI déjà cité.
2. Au sujet des noms qu'a pu porter ce jeu, notons encore qu'à Arras, en 1863 il a été imprimé un règlement du « Jeu de Paume au tamis » et que les Belges l'ont appelé « Jeu de la petite balle au tamis ».


BALLE À LA MAIN
• Sociétés actives en 1995.
Yzengremer
Meneslies
SOMME
Pont-Querrieu
Aubigny
Fouilloy
Villers-Bretonneux
Demuin
Parvillers
Hardivillers
Avricourt
OISE
BALLE AU TAMIS
✸ Équipes de démonstration en 1995.



Le jeu du ballon (d'après une gravure allemande du XVI^e siècle).

Le ballon au poing

Bien que dérivant, sans aucun doute, comme les autres jeux picards, de la phaeninde, le ballon au poing ne se situe pas dans la lignée directe de ces jeux, du fait que l'ustensile propulsé s'écarte sensiblement, par sa nature et ses dimensions, des esteufs, pelotes et balles utilisés tantôt simultanément, tantôt successivement, dans les jeux dits « de paume ».

Il est démontré que l'on joue depuis très longtemps avec des ballons gonflés d'air qui étaient confectionnés, à l'origine, avec des vessies de porc ou de bœuf, dont l'orifice était fermé par une fine cordelette de chanvre. Par la suite, ces vessies furent recouvertes d'une peau de mouton ou de daim cousue, afin de les protéger des chocs tout en les rendant plus sphériques. Au tout début du XX^e siècle, on adopta le cuir de vache.

Nous savons que des ballons gonflés ont fait office de choulets [1]. Mais quand commencèrent-ils à être utilisés dans les jeux appliquant les règles de la longue paume ? Dans l'état actuel des connaissances en la matière, il est bien difficile de répondre, même approximativement à cette question.

Ce que l'on peut constater, c'est que des gravures du XII^e siècle reproduisent des joueurs de ballon munis de brassards de deux genres différents, les uns composés d'un treillis de lanières, et les autres d'un manchon d'osier.

Étant donné qu'il est peu vraisemblable que des « chouleurs » se soient équipés ainsi, on peut raisonnablement en déduire que le jeu de ballon frappé auquel ils se livrent s'apparente à la paume.

Une gravure allemande du XVI^e siècle représente également des joueurs de ballon dont les avant-bras sont garnis de manchons et qui sont placés face à face dans une attitude se rapprochant beaucoup de celle des paumistes.

De même les joueurs de l'Antiquité illustrant le célèbre volume de l'Italien Mercurialis imprimé en 1569 *De arte gymnastica libri sex* sont-ils représentés avec le poignet protégé par des bandes tout à fait semblables à celles de nos ballonnistes picards.

Enfin dans son très bel ouvrage Sports et Jeux d'adresse publié en 1903, Henry-René d'Allemagne déclare : « Le jeu de ballon passe dans les villages des Pyrénées comme institution nationale. Pour lancer et repousser le ballon les joueurs arment la main et le poignet d'un gros gantelet de cuir ou de bois. Le plus souvent ils se divisent en deux camps et jouent une partie suivie et régulière en observant les règles qui sont à peu près les mêmes que celles de la longue paume ».

Si ce jeu était considéré comme « institution nationale » c'est que son origine ne devait pas être récente.

Notons encore qu'au XIV[e] siècle, on a acheté pour Charles VI un ballon fait d'une vessie de bœuf et que, dans son journal, Héroard, médecin de la Cour des rois de France au début du XVII[e] siècle, mentionne que le jeune Louis XIII jouait du « ballon de poing ».

Pour ce qui est de notre région, on a écrit qu'il devait s'agir d'un jeu du XIX[e] siècle, mais il y a tout lieu de supposer que son implantation est antérieure à cette époque.

Ce qui est certain, c'est que le ballon y avait acquis droit de cité avant la fin du premier Empire puisque, à l'occasion d'une fête qui a eu lieu le 15 août 1813, la ville d'Amiens a organisé à la « Hautoye » des parties de « longue paulme de tamis et de ballon ».

Et ce jeu de ballon était alors certainement assimilé aux jeux de longue paume et de tamis si l'on en juge par le fait que quelque temps après, en 1823, lors des fêtes de la Saint-Louis, cette même ville d'Amiens attribuait aux vainqueurs du tournoi de ballon les mêmes récompenses que celles dont bénéficiaient les vainqueurs des tournois de longue paume et de tamis, c'est-à-dire à chaque joueur de l'équipe gagnante, une médaille d'argent à l'effigie de Louis XVIII [2].

On connaît même les noms des six champions qui ont remporté compétition et médailles, probablement les plus anciens ballonnistes qui ont laissé des traces : Ducrotoy, Rumilly, Durozelle, Ducrocq, Eugène Jourdain et Antoine Lefebvre.

Comme ce fut le cas pour beaucoup d'autres, ce jeu a eu plusieurs appellations. Le plus souvent, les auteurs qui en ont traité l'ont nommé « ballon français ». Il est parfois question de « Paume au ballon ». Nous venons de voir que, d'après son médecin-historiographe, Louis XIII pratiquait le « ballon de poing ». Mais, selon toutes probabilités, l'expression « ballon au poing » qui, elle, peut dater du début du XX[e] siècle, serait picarde ; on ne la relève pas en dehors de notre province.

Quoi qu'il en soit, ce qui ne fait aucun doute, c'est que ce sont nos compatriotes qui ont élevé ce jeu athlétique et spectaculaire à un niveau tel qu'en valeur sportive pure, il peut aisément soutenir la comparaison avec n'importe quelle autre discipline, si réputée soit-elle.

Matériel

Comme celui de la balle à la main, le matériel du ballon au poing est réduit à sa plus simple expression.

Il pourrait même se limiter au ballon puisque la propulsion s'effectue sans autre instrument que le poing, ou, plus exactement, le poignet, mais ce dernier est généralement protégé par une bande de toile ou de cuir (en patois picard la « manike »).

Le ballon utilisé est, dans sa conception moderne, semblable à celui du handball : vessie de caoutchouc à valve recouverte de cuir de vache.

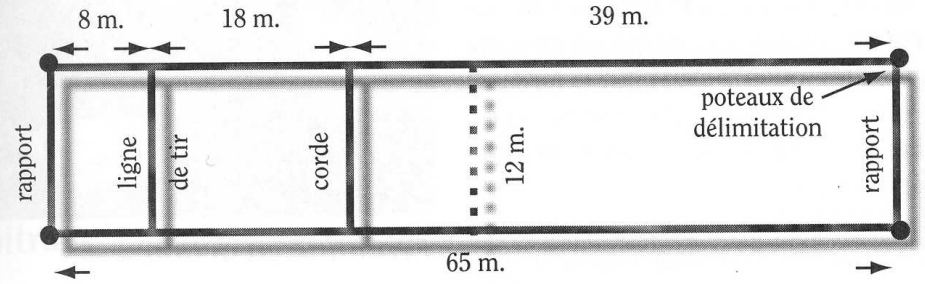
Son poids oscille entre 425 et 475 grammes et sa circonférence entre 60 et 65 centimètres pour les seniors.

Les jeunes utilisent des ballons plus petits donc plus légers : 350 à 400 grammes en catégorie juniors, 300 à 340 grammes en cadets et 180 à 220 grammes en minimes.

Des expériences ont été tentées pour trouver un ballon commun avec le pallone elastico, jeu homologue italien, ce qui permettrait des rencontres intéressantes et fructueuses, mais ce rapprochement se révèle assez difficile en raison des grandes différences qui existent entre les ballons, l'italien étant beaucoup plus petit (33 centimètres de diamètre) plus léger (190/195 grammes) et moins rude à la frappe (caoutchouc) que le français.

Terrains

Les terrains réglementaires de ballon au poing se présentent comme suit :



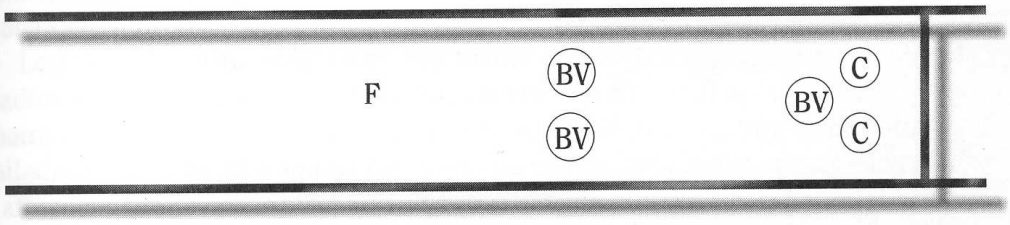
Les 18 mètres séparant la ligne de tir de la corde s'entendent pour les équipes du plus haut niveau, classées en catégories « excellence ». Dans les compétitions des catégories seniors inférieures et de la catégorie juniors, cette distance est ramenée à 15 mètres et elle est de 13 mètres chez les cadets et les minimes.

Ces terrains comportent à leurs extrémités une délimitation matérialisée par une ligne appelée « rapport » et bornée généralement par des poteaux d'une hauteur minimale de 5 mètres, plantés aux quatre coins de l'aire de jeu, à la jonction des listes et des lignes de fond (rapports). Au-delà de ces lignes le ballon ne peut plus être rechassé que de volée.

Équipes

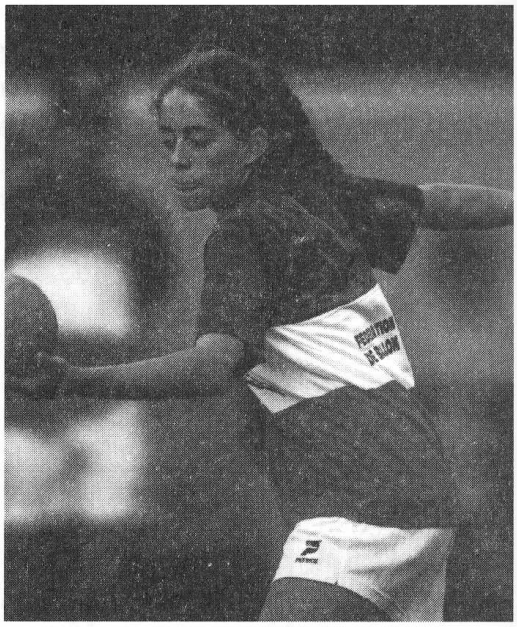
Une équipe complète de ballon au poing se compose de six joueurs, savoir : un foncier (F) ; deux basses-volées (BV) ; un milieu de corde (MC) ; deux cordiers (C).

Leur disposition sur le terrain est, théoriquement, la suivante :



Un minimum de quatre joueurs est exigé pour participer aux compétitions. Il peut donc arriver que l'on joue à quatre contre six. Un remplaçant par équipe est autorisé.

Déroulement du jeu



Féminine en action

Le foncier commence à livrer, puis les autres joueurs dans n'importe quel ordre, étant entendu que chacun livre pendant un jeu complet. L'ordre adopté doit être ensuite conservé.

Lorsque le nombre de joueurs des deux équipes en présence n'est pas égal, l'équipe la plus complète a le choix entre :

– laisser un ou deux joueurs de l'équipe adverse livrer deux fois, ce qui est possible pour tous les joueurs sauf pour le foncier;

– ou ne faire livrer elle-même qu'un nombre de joueurs correspondant à celui de l'équipe adverse.

La première balle compte, c'est-à-dire que, contrairement à l'usage maintenu dans les autres jeux picards, la partie ne débute plus par une chasse à la corde.

Les joueurs peuvent franchir la corde avant que le ballon n'ait été livré. Ils ont également le droit de sortir des limites du terrain en cours de jeu.

Les chasses peuvent être établies sur toute l'aire du jeu, d'une ligne de délimitation à l'autre, ces lignes elles-mêmes étant exclues.

Une partie peut se jouer en six ou sept jeux.

Lorsque les deux équipes en présence se trouvent à égalité avant d'entamer le dernier jeu d'une partie, celui-ci est joué aux avantages (deux quinzes d'écart).

Fautes particulières au ballon au poing

Comme nous l'avons vu, le ballon est propulsé par le poignet, le point de contact habituel étant situé à la base du pouce. Cependant, si cet endroit est considéré comme le plus efficace pour obtenir, à la fois, puissance et précision, il n'est pas limitatif. En effet, les joueurs peuvent « frapper » le ballon avec toutes les parties « avant » du corps, à la condition expresse, toutefois, que le ballon soit, suivant l'expression courante, « attaqué » [3].

Est donc considéré comme faute donnant quinze à l'adversaire :

– tout contact du ballon avec l'arrière du corps;

– toute réception passive (genre « amorti »).

Est également pénalisé d'un quinze au profit de l'équipe adverse :

– tout joueur qui, en livrant, dépasse la ligne de tir malgré deux avertissements au cours de la même partie (pour ne pas dépasser, il suffit de conserver un pied sur la ligne).;

– tout joueur dont le ballon qu'il vient de livrer ou de renvoyer, touche, de volée, un objet situé hors du jeu, y compris les poteaux de délimitation et les fiches du mar-

queur tenant lieu de chasses (sauf, dans ce dernier cas, lorsque le ballon est propulsé de l'extérieur des limites latérales, comme il est précisé ci-après, cette faute étant soumise à appréciation) ;

– tout joueur qui frappe le ballon avec les deux mains ou les deux genoux (faute assimilée à celle qui pénalise le joueur frappant le ballon deux fois de suite et qui est commune aux quatre jeux) ;

– tout joueur qui « écrase » le ballon entre la partie frappante et le sol.

Sont laissés à l'appréciation de l'arbitre qui est souverain en ces circonstances, les cas suivants :

– joueur qui en gêne un autre ;

– ballon qui touche une branche d'arbre ou même seulement les feuilles ;

– ballon qui abat une chasse quand le joueur qui l'a envoyé était situé, lorsqu'il l'a frappé, à l'extérieur des limites latérales ;

– animal qui traverse le terrain ;

– ballon qui crève par coup de poing ou coup de pied.

Arbitrage

Les parties sont dirigées, au sifflet, par un arbitre qui est seul à prendre les décisions après avoir consulté, si besoin est, qui bon lui semble.

Cet arbitre peut se faire adjoindre un commissaire circulant du côté opposé au sien, ce commissaire n'ayant que voix consultative.

Compétitions

Les joueurs de chaque société de ballon au poing composent des équipes qui sont réparties en plusieurs catégories :

– selon leur valeur : excellence A ou B, Première A ou B, Deuxième

– ou selon leur âge :

Juniors (jeunes âgés de 13, 14 et 15 ans)

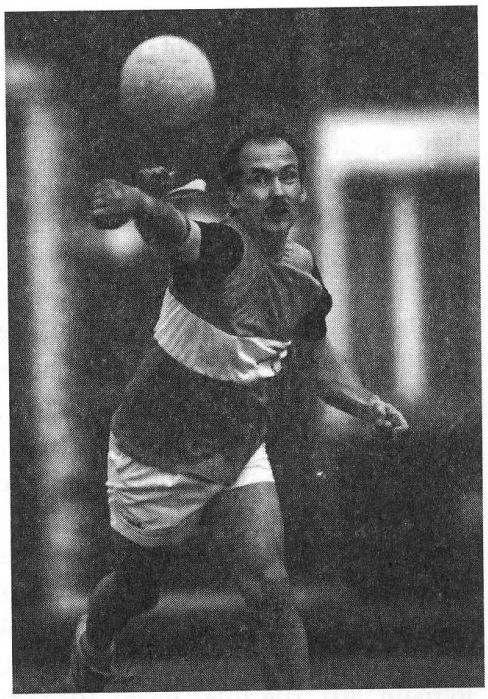
Cadets (jeunes âgés de 11 et 12 ans)

Minimes (jeunes ayant moins de 11 ans)

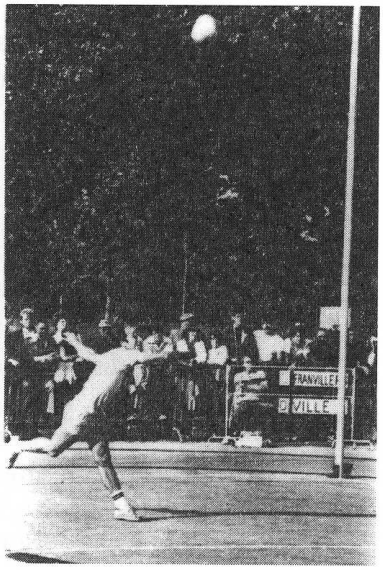
Diverses compétitions sont organisées de mai à septembre.

Le point culminant de la saison se situant, traditionnellement, le 15 août. Il s'agit des championnats de France disputés à Amiens, ballodrome de la Hotoie.

Les vainqueurs dans chaque catégorie se voient confier pour un an la garde d'un drapeau qui conserve, dans ses plis, la trace de la victoire, le nom de la société y étant inscrit en lettres dorées.



Livrée



Après le 15 août, débute la coupe de France dont la finale se déroule le premier dimanche de septembre, en même temps que le concours de livrage le « Poing d'or ». Pendant l'intersaison (d'octobre à février) il est organisé, depuis 1993, un championnat hivernal en salle réservé aux jeunes (jusqu'à 12 ans).

Les rencontres, qui ont lieu deux fois par mois, se disputent sans chasses, entre équipes de cinq joueurs qui livrent à tour de rôle en observant une rotation (genre volley-ball).

Il est utilisé un ballon en matière plastique recouverte de feutre, d'un poids maximal de 250 grammes.

Prix

Indépendamment des coupes attribuées traditionnellement aux vainqueurs des compétitions, des prix en espèces ou sous forme d'objets divers récompensaient naguère les joueurs des équipes qui parvenaient à un certain stade des dites compétitions.

Au début du siècle, il s'agissait surtout de prix en espèces dont le montant n'était pas négligeable. Il n'était pas rare que les finalistes d'une épreuve aient à se partager plusieurs centaines de francs (à l'époque, des francs or). Ces libéralités se sont amenuisées au fil des temps et, de nos jours, elles sont devenues l'exception, les prouesses les plus remarquables n'étant généralement plus gratifiées du moindre bibelot.

Structures et effectifs

Le ballon au poing est le sport régional de l'Amiénois, son implantation la plus dense se situant dans le triangle Amiens-Doullens-Albert. Il était pratiqué, à la veille de la dernière guerre, par environ quatre-vingts sociétés. Il en reste présentement trente-huit (dont trente-sept dans la Somme et un dans le Pas-de-Calais).

Le nombre total de licenciés évolue entre 700 et 750. Ce sport a commencé à se structurer en 1900, avec la création de la Ligue du Pas-de-Calais.

Franchissant un nouveau pas, le ballon au poing constitua, en 1911, la Fédération des ballonnistes de la Somme qui donna naissance à la Fédération française des ballonnistes devenant elle-même l'actuelle Fédération française de ballon au poing (FFBP), membre à part entière du Comité national olympique et sportif français.

La FFBP, qui coiffe toutes les sociétés pratiquant le ballon au poing, a été présidée de 1965 à 1980 par le docteur Gérard Lenot d'Amiens, dont l'influence a été déterminante pour le maintien et la reconnaissance officielle (en 1972) de cette discipline.

Le docteur Lenot ayant pris la décision de cesser ses fonctions fin 1980, a été remplacé par Jacques Falize de Buire-sur-Ancre, ancien joueur de haut niveau, qui a assuré la présidence jusqu'en 1987. Depuis, le président de la Fédération est Dominique Renaud, 301, rue Jules-Barni, BP 1410, 80014 Amiens. Le secrétaire général est Jean-Marc Albers, rue Jeanne d'Harcourt, 80300 Mesnil-Martinsart.

Palmarès du championnat de France excellence A depuis sa création

Année	Équipes	Foncier
1908 à 1914	Albert	Humler
1920	Montières	Cinet
1921	L'Étoile	Nortier
1922	Montières	Cinet
1923	Ailly/Somme	Théot
1924	Montières	Cinet
1925	L'Étoile	Nortier
1926	Montières	Cinet
1927	L'Étoile	Nortier
1928	Ailly/Somme	Théot
1929	Montières	Cinet
1930	Montières	Cinet
1931	Montières	Cinet
1932	Montières	Cinet
1933	Montières	Cinet
1934	Montières	Cinet
1935	Montières	Cinet
1936	Heilly	Hourdequin
1937	Rubempré	Firmin
1938	Montières	Jumel
1939	L'Étoile	Brebion
1940 à 1945	non disputé	
1946	La Neuville [1]	Messe
1947	Entente Irles-Albert	Uchart
1948	Corbie	Messe
1949	Hérissart	Carton
1950	Daours	Uchart
1951	Hérissart	Carton
1952	Treux	Lépinoy
1953	Finale non achevée (intempéries)	
1954	Buire/Ancre	Falize
1955	Franvillers	Godbert
1956	Hérissart	Falize
1957	Hérissart	Falize
1958	Hérissart	Falize
1959	Hérissart	Cauet
1960	Englebelmer	Deberly
1961	Franvillers	Godbert
1962	Franvillers	Godbert
1963	Hérissart	Cauet
1964	Hérissart	Denis
1965	Hérissart	Cauet
1966	Terramesnil	Grossemy
1967	Bus-les-Artois	Fatien
1968	Franvillers	Falize
1969	Entente Bus-Villers-Bocage	Fatien
1970	Villers-Bocage	Locquet
1971	Amiens	Fatien
1972	Entente Albert-Franvillers	J. Débart
1973	Hérissart	Denis
1974	Hérissart	Denis
1975	Hérissart	Denis
1976	non disputé	
1977	Franvillers	J. Débart
1978	Franvillers	J. Débart
1979	Franvillers	J. Débart
1980	Franvillers	J. Débart
1981	Franvillers	J. Débart
1982	Franvillers	J. Débart
1983	Franvillers	J. Débart
1984	Hérissart	J.M. Godebert
1985	Franvillers	J. Débart
1986	Bertrancourt	D. Gribeauval
1987	Senlis-le-Sec	M. Maisse
1988	Senlis-le-Sec	M. Maisse
1989	Senlis-le-Sec	M. Maisse
1990	Warloy-Baillon	P. Atteleyn
1991	Dernancourt	E. Bertoux
1992	Beauquesne	P. Lelong
1993	Lucheux	F. Clergé
1994	Beauval	J.-M. Bayart
1995	Franvillers	S. Débart

1. En 1946, année de reprise après la guerre, le championnat au plus haut niveau a été disputé, exceptionnellement, en première catégorie.

Le palmarès du championnat de France

Le palmarès du championnat de France d'Excellence, depuis sa création, avec, en regard du nom de chaque équipe victorieuse, le nom de son foncier fait ressortir, en tout premier lieu, l'impressionnante série de victoires de l'équipe de Montières emmenée par le célèbre Jules Cinet qui a dominé le ballon au poing de 1920 à 1935. Les duels de Cinet avec Nortier, de l'Étoile, sont entrés dans la légende.

Retenons aussi Humler, qui au fond de l'équipe d'Albert, a permis à cette dernière de monopoliser les victoires de 1908 à 1914.

Plus récemment, il faut citer deux fonciers de grande classe qui se sont illustrés en championnat de France au plus haut niveau : de 1954 à 1968, sept drapeaux pour Jacques Falize, de Buire sur Ancre, et de 1972 à 1985, huit drapeaux pour Jacques Débart, de Franvillers.

Ne figurent pas, sur le palmarès, les noms des autres joueurs des équipes dont le rôle ne doit cependant pas être sous-estimé, un foncier, si bon soit-il, ne pouvant triompher s'il n'est pas suffisamment secondé.

Il a existé et il existe encore, en particulier, de grands milieux de corde qui ont très souvent fait pencher la balance du côté de leur équipe. Ainsi Jules Cinet a-t-il bénéficié du concours d'un cordier de grande classe : Balavoine.

Autres « milieux » de valeur incontestée : Lamant d'Albert, Michel Bordez et Dillocourt de Franvillers.

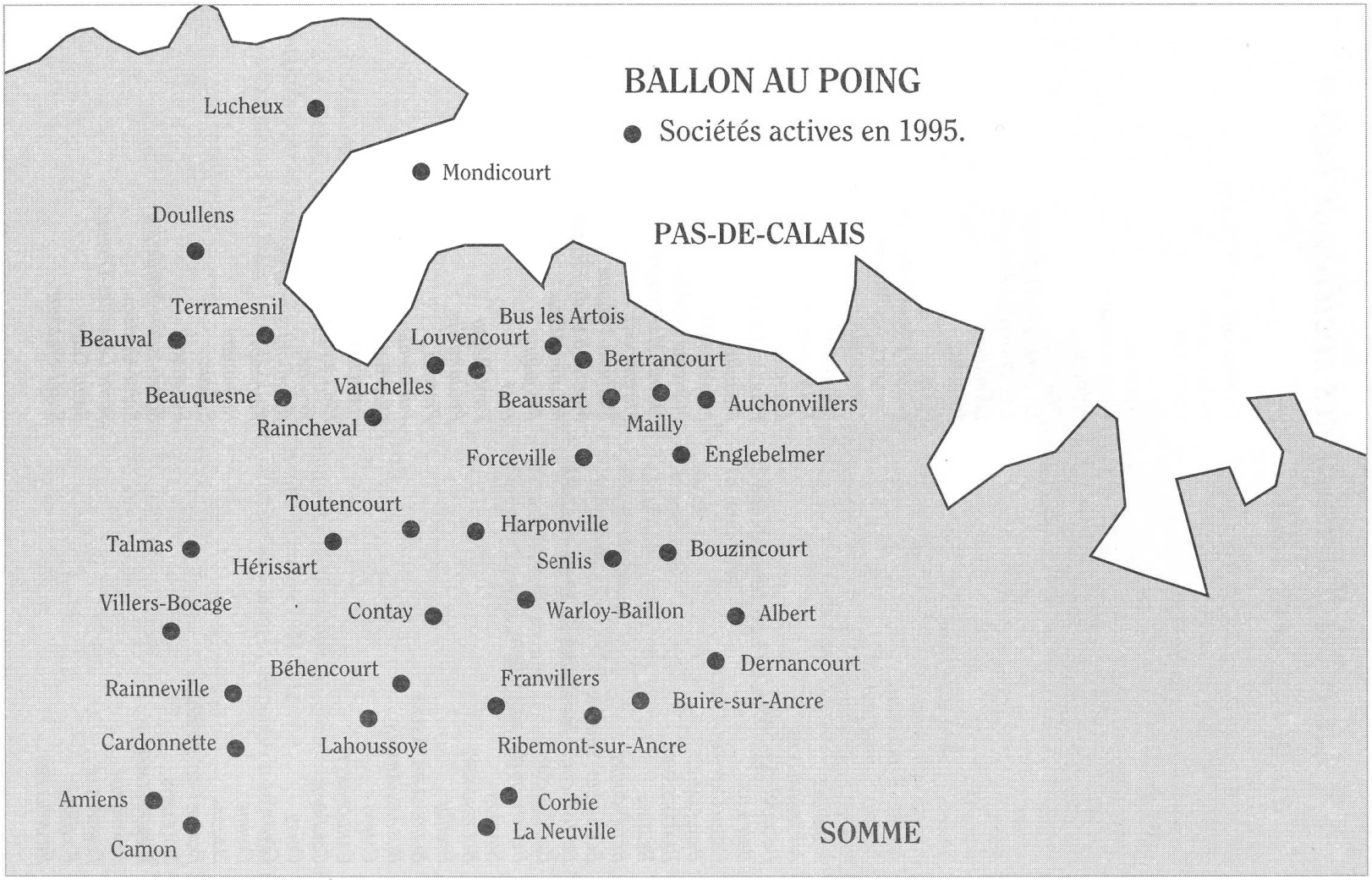
▼ *Résultats du Poing d'or depuis sa création*

Année	*Vainqueur*	*Distance en mètres*
1981	*Jacques Débart*	*58,77*
1982	*Didier Gribeauval*	*59,90*
1983	*Henri Masset*	*55,90*
1984	*Gérard Lequette*	*56,75*
1985	*Alain Denis*	*57,08*
1986	*Serge Dillocourt*	*50,56*
1987	*Francis Dauthieux*	*47,56*
1988	*Éric Bertoux*	*52,45*
1989	*Stéphane Decourcelle*	*51,44*
1990	*François Debroy*	*61,50*
1991	*Éric Bertoux*	*67,70*
1992	*Éric Bertoux*	*60,01*
1993	*François Debroy*	*62,52*
1994	*Éric Bertoux*	*65,82*
1995	*Ludovic Debroy*	*60,65*

Le poing d'or

Un concours individuel de livrées doté d'un trophée intitulé « Le poing d'or » a été institué en 1981 par la Fédération.

Il s'agit de propulser le ballon le plus loin possible en respectant les limites longitudinales de l'aire de jeu.

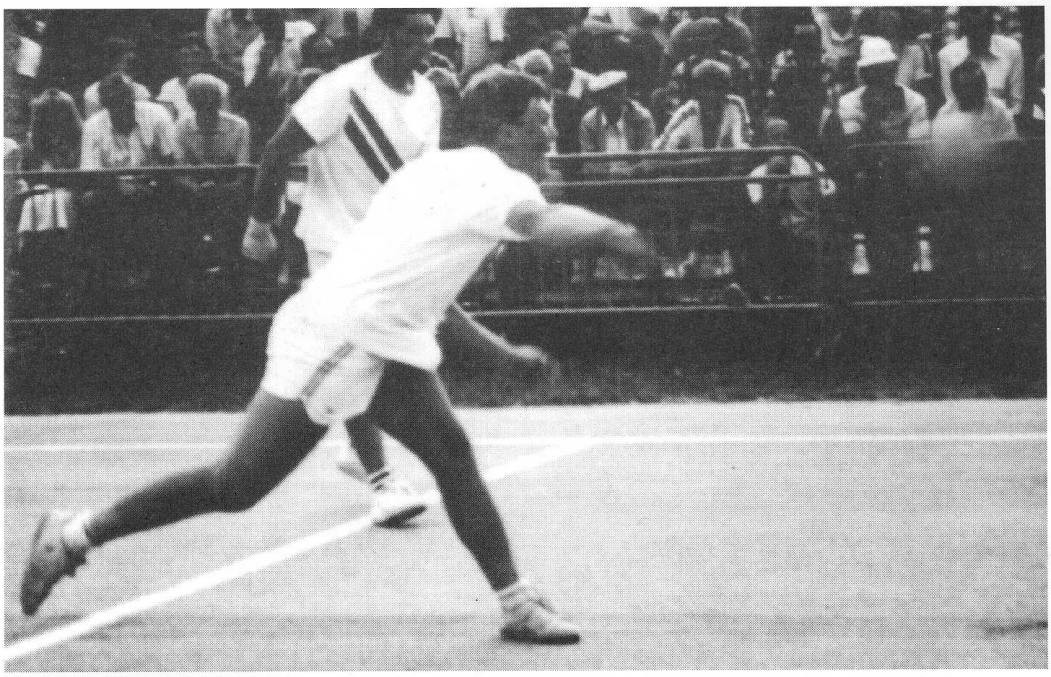

BALLON AU POING
Sociétés actives en 1995.
Lucheux
Mondicourt
Doullens
PAS-DE-CALAIS
Terramesnil
Beauval
Bus les Artois
Louvencourt
Bertrancourt
Beauquesne
Vauchelles
Beaussart
Auchonvillers
Raincheval
Mailly
Forceville
Englebelmer
Toutencourt
Harponville
Talmas
Hérissart
Senlis
Bouzincourt
Villers-Bocage
Contay
Warloy-Baillon
Albert
Dernancourt
Béhencourt
Franvillers
Rainneville
Buire-sur-Ancre
Cardonnette
Lahoussoye
Ribemont-sur-Ancre
Amiens
Corbie
Camon
La Neuville
SOMME

▼ Lieux où il existait des sociétés de ballon au poing vers 1930

En petites capitales gras, les lieux où ces sociétés subsistent en 1995.

Département de la Somme (104 sociétés)

Acheux-en-Amiénois
Agnières
Ailly-sur-Somme
Airaines
Albert
Allery
Allonville
Amiens Faubourg de Hem
Amiens Montières
Amiens Renancourt
Amiens Saint-Maurice
Amiens Saint-Pierre
Arquèves
AUCHONVILLERS
Bacouël-sur-Selle
Baizieux
Beaucourt-sur-l'Ancre
BEAUSSART
BEAUQUESNE
BEAUVAL
BÉHENCOURT
Belloy-sur-Somme
Berteaucourt-les-Dames
Berteaucourt
Bettencourt-Saint-Ouen
Bonnay
BOUZINCOURT
Breilly
BUIRE-SUR-L'ANCRE
BUS-LES-ARTOIS
CAMON
CARDONNETTE
Caulières
Coisy
CONTAY
CORBIE
Daours
Domart-en-Ponthieu
DOULLENS
ENGLEBELMER
Flixecourt
FORCEVILLE
Fouilloy
FRANVILLERS
Guyencourt-sur-Noye
Hallencourt
HARPONVILLE
Heilly
HÉRISSART
Hocquincourt
Hornoy
Irles
La Chaussée-Tirancourt
LA NEUVILLE-SUR-CORBIE
Léalvillers
L'Étoile
Long
Longpré-les-Corps-Saints
Longpré-les-Amiens
Longueau
Longueval
LOUVENCOURT
LUCHEUX
MAILLY-MAILLET
Méaulte
Mérélessart
Méricourt-l'Abbé
Mesnil-Martinsart
Miraumont
Molliens-Vidame
Montauban-de-Picardie
Moulins Bleus
Picquigny
Poix
Pont-Rémy
Poulainville
Prouzel
Puchevillers
Querrieu
RAINCHEVAL
RAINNEVILLE
Revelles
Ribemont-sur-Ancre
Riencourt
Rubempré
Saleux
Saveuse
Saint-Aubin-Montenoy
Saint-Gratien
Saint Léger-les-Domart
Saint-Ouen
Saint-Sauveur



SENLIS-LE-SEC
TALMAS
TERRAMESNIL
TOUTENCOURT
VAUCHELLES
Vaux-sur-Somme
Vecquemont
Vignacourt
Ville-sur-Ancre
VILLERS-BOCAGE
Villers-Bretonneux
Warloy-Baillon

Département du Pas-de-Calais (5 sociétés)

Arras
MONDICOURT
Orville
Pas-en-Artois
Pommera

Département de la Seine

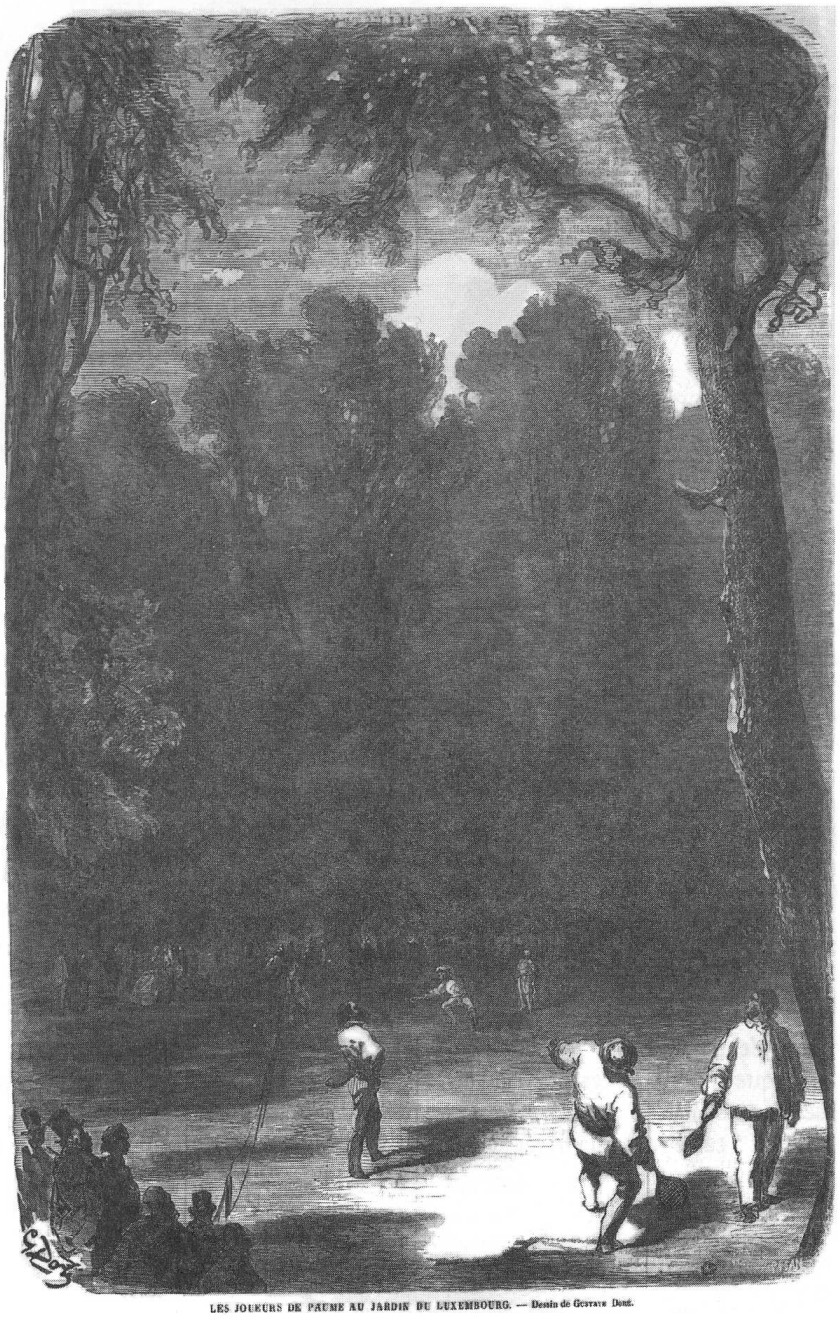
Paris (différents terrains ont été utilisés dont l'un sur l'esplanade des Invalides).

NOTES

1. *Cf.* la soule, page p. 15.

2. À noter que ce sont ces termes « jeu de ballon » et « partie de ballon » qui sont le plus souvent utilisés par les joueurs de ballon au poing jusqu'à la guerre 1914-1918.

3. Exception à cette règle : la livrée ne peut s'effectuer qu'à la main, au poing ou au poignet.



LES JOUEURS DE PAUME AU JARDIN DU LUXEMBOURG. — Dessin de Gustave Doré.

Le jeu de paume (ill. de Gustave Doré).

La longue paume

La longue paume se situe en fin d'évolution des sports ayant conservé les règles et traditions des jeux dits « de paume ».

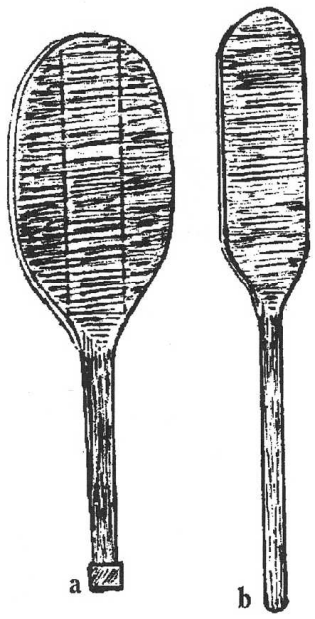
En effet, d'une part, elle a adopté le dernier des instruments de propulsion utilisés dans ces jeux, la raquette [1] et, d'autre part, elle a ajouté aux classiques parties terrées par équipes de six joueurs, les enlevées qui peuvent en faire, avec le un contre un (ou « tête-à-tête »), un sport individuel.

Matériel

Les jeux longs et courts ont utilisé le battoir, les premiers plus longtemps que les seconds, et cet instrument était encore en usage en Picardie au début du siècle dernier, concurremment avec la raquette qui l'a remplacé progressivement.

En décrivant les fêtes de campagne des environs de Roye, au cœur du Santerre fief de la longue paume, Grégoire d'Essigny écrivait en 1818 [2] : « Au milieu de la place, on voit plusieurs habitants, le battoir à la main, disputer aux joueurs du village voisin, l'honneur d'une partie ».

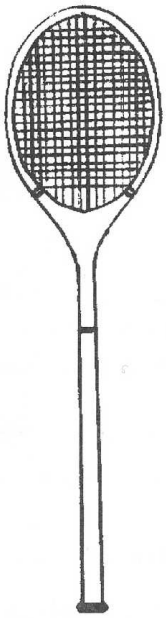
Les battoirs ont complètement disparu au cours du XIX[e] siècle et la raquette est devenue depuis, le mode de propulsion exclusif, tant à la longue qu'à la courte paume.



a. Battoir en trois pièces collées.
b. Battoir étroit en une seule pièce, appelé triquet.

S'étant inspirée de la courte paume qui est à l'origine de l'introduction de la raquette dans les jeux de balle, la longue paume adopta un matériel à peu près semblable à celui qui était utilisé dans cette discipline : raquette sensiblement de même poids (430 à 450 grammes) et balles de même conception (formule pelote) bien que plus petites (elles pesaient environ 40 grammes pour les parties terrées et 30 pour les enlevées, contre 60 à 65 grammes pour les parties de courte paume).

Vers le milieu du siècle dernier, en raison d'une modification apportée à la confection de leur tamis (cordes simplement croisées et permettant ainsi une plus forte tension que celle des tamis précédents dans lesquels les « travers » tournaient autour des « montants ») les raquettes devinrent plus performantes et les balles furent projetées à des distances incompatibles avec la longueur de la plupart des terrains, ce qui posa un problème.



Une solution fut trouvée vers l'année 1850. C'est, en effet, à cette époque, qu'un fabricant de raquettes du Mesnil-Saint-Firmin (Oise), Jules Leclercq, qui pratiquait lui-même la paume à un haut niveau, « inventa » la balle de liège recouverte de molleton, d'un diamètre de 5,5 cm à 6 cm et pesant de 16 à 20 grammes. En même temps, Jules Leclercq ramena le poids de la raquette à environ 300 grammes.

Le jeu y gagna probablement en élégance, mais une telle mutation nécessita une adaptation aux conditions atmosphériques, la légèreté des balles rendant ces dernières beaucoup plus sensibles au vent que les anciennes pelotes.

C'est ce « nouveau » matériel qui est en usage actuellement, les raquettes modernes pesant entre 275 et 300 grammes pour une longueur de 72 centimètres, maximum permis en vertu d'une décision prise par la fédération française de longue paume en date du 7 avril 1935. Le tamis, large d'une vingtaine de centimètres, représente le tiers de cette longueur.

Il existe, pour les jeunes, des raquettes « juniors » un peu plus courtes (69 cm) et il a été créé, en 1979, un modèle « benjamin » pour les scolaires débutants, d'un poids évoluant autour de 230 grammes.

Les tamis des premières raquettes étaient, fort vraisemblablement, formés par des cordes de chanvre. Lorsque l'industrie de la boyauderie fut découverte, vers la moitié du XVII[e] siècle, apparurent les cordages en boyaux de mouton (et non de chat) très performants, mais assez fragiles, craignant, en particulier l'humidité. Depuis quelques temps, on utilise tant pour les raquettes de tennis que pour celles de longue paume des fils synthétiques genre nylon.

Les balles sont formées de deux ou trois morceaux de liège collés et recouverts de deux morceaux de flanelle pelucheuse des deux côtés (molleton) taillés en forme de 8 et cousus par une seule couture selon la formule classique des pelotes. Leur poids idéal est de 18 grammes pour les parties terrées et de 16 pour les parties enlevées, mais la densité du liège étant variable, certaines balles atteignent et dépassent même 20 grammes ce dont il doit être tenu compte, ne serait-ce que pour respecter le règlement qui prévoit que toutes les parties d'une compétition doivent être jouées avec des balles de même poids.

Le molleton recouvrant le liège est taillé en deux morceaux formant 8 et unis l'un à l'autre par une seule couture (conception semblable à celle des pelotes en général – voir chapitre consacré à la balle à la main).

Terrains

Remarque préliminaire valable pour tous les terrains de longue paume : en raison de la légèreté des balles, on tire toujours contre le vent. Les terrains de tarmacadam dont les lignes sont peintes comportent donc un double marquage, les deux tracés pouvant être utilisés au cours d'une même compétition, lorsque le vent « tourne », le changement ne devant toutefois intervenir qu'après achèvement du jeu en cours.

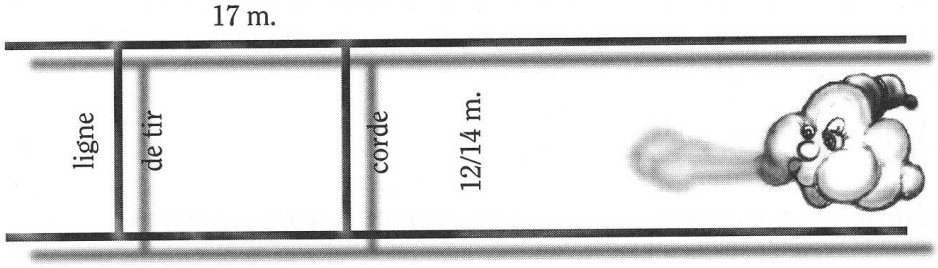
Terrains pour parties terrées

Dans ces parties, la longueur de l'aire de jeu étant théoriquement illimitée, les limites matérialisées sont, au besoin, prolongées imaginairement.

Hormis les limites longitudinales, cette aire de jeu ne comporte donc que la ligne de tir et la corde, distantes l'une de l'autre de 17 mètres.

Toutefois, cette distance n'est pas immuable. Elle peut être portée à 18 mètres si les balles atteignent ou dépassent 20 grammes et elle est ramenée à 16 et même à 14 mètres dans les parties entre jeunes.

Le terrain en parties terrées se présente donc ainsi :



Terrains pour parties enlevées

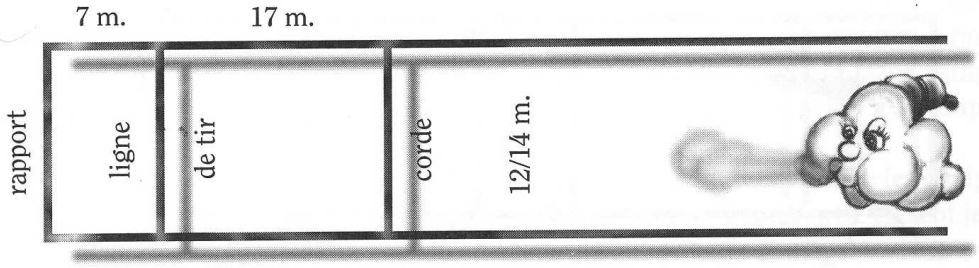
Dans ces parties, l'aire de jeu est limitée :

– du côté « tir » seulement pour les parties à quatre contre quatre,

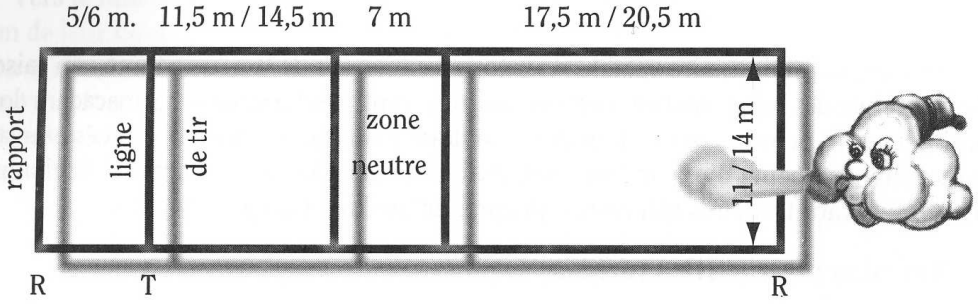
– des deux côtés pour les parties à deux contre deux et un contre un (« tête-à-tête ») les équipes étant, en outre, séparées par une zone longue de 7 mètres.

Présentation de ces divers terrains

Enlevées quatre contre quatre



Enlevées deux contre deux et enlevées un contre un (ou « tête à tête »)



La largeur de l'aire de jeu pour les parties un contre un est fixée à 11 mètres.

Certaines latitudes sont admises en ce qui concerne les cotes ci-dessus, en fonction des circonstances (conditions atmosphériques, poids des balles, etc.).

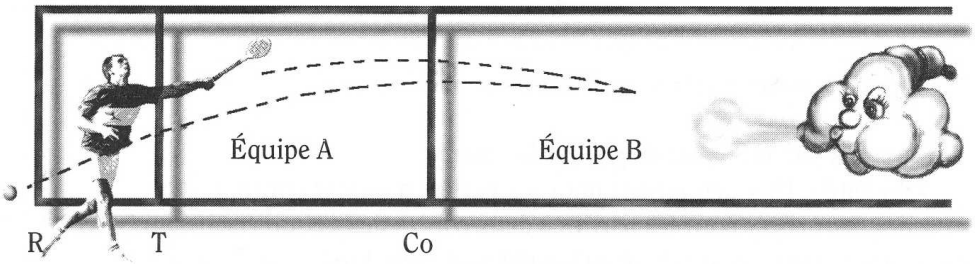
Comme nous avons déjà eu l'occasion de le préciser, les lignes limitant la longueur des terrains d'enlevées portent le même nom que celles qui sont situées aux extrémités des autres jeux de balle picards, c'est-à-dire : « rapport ».

Cependant, si dans ces autres jeux franchir le rapport met l'adversaire en difficulté et constitue donc un avantage, à la longue paume c'est une faute, toute balle tombant de volée sur ou après la ligne de rapport faisant perdre le quinze à qui l'y a envoyée.

La ligne de rapport en longue paume joue donc un rôle analogue à la ligne de fond des courts de tennis.

Voici deux exemples

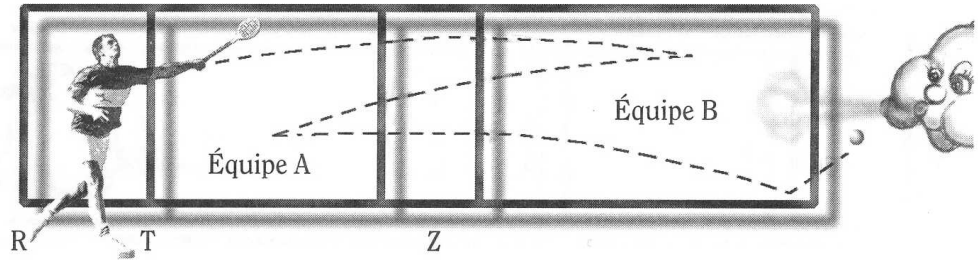
Partie enlevée quatre contre quatre (rapport côté tir seulement)



La balle, livrée par l'équipe A, rechassée par l'équipe B, vient de franchir la ligne de rapport de volée.

Il suffit à l'équipe A de la laisser tomber, sans la reprendre, pour gagner le quinze.

Partie deux contre deux (rapport des deux côtés)



La balle, livrée par l'équipe A, rechassée par l'équipe B puis par l'équipe A, tombe peu avant la ligne de rapport qu'elle franchit du premier bond.

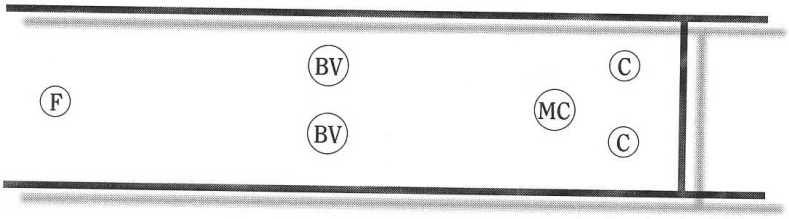
Si l'équipe B laisse la balle effectuer son second bond après le rapport, elle perd le quinze. Elle doit donc rechasser la balle en lui faisant franchir, de volée, la zone neutre.

Il est bon de rappeler que, selon l'usage, les lignes de rapport elles-mêmes sont considérées comme situées à l'extérieur des camps. Toute balle tombant de volée sur ces lignes est faute.

Parties terrées, équipes et déroulement du jeu

Une équipe de terrée est composée de six joueurs : un foncier (F) ; deux basses-volées (ou demi-volées) (BV) ; un milieu de corde (MC) ; deux cordiers (ou coins de corde) (C).

Leur disposition sur le terrain est généralement la suivante :



Le foncier commence à tirer, et les autres joueurs suivent, en principe dans cet ordre : basse-volée de droite, basse-volée de gauche, milieu de corde, cordier de droite, cordier de gauche, chaque joueur livrant pendant un jeu complet.

Les équipiers peuvent permuter en cours de partie, mais l'ordre des tirs consigné sur la fiche d'engagement remise à l'organisateur de la compétition doit être maintenu pendant toute la durée de la dite compétition. La première balle de chaque partie est marquée chasse à la corde, quelle que soit sa trajectoire.

Avant la frappe de la balle, le tireur doit conserver les deux pieds sur l'aire de jeu, c'est-à-dire en deçà des limites longitudinales et en deçà de la ligne de tir, tout empiétement sur l'une de ces lignes étant pénalisé d'un quinze.

Les joueurs ne peuvent franchir complètement la corde avant que le tireur n'ait frappé la balle. Jusqu'à cet instant, ils doivent conserver, au moins, un pied sur la corde.

En principe, une partie se joue en un nombre de jeux égal au nombre de joueurs devant composer normalement une équipe, plus un. Une partie terrée doit donc se jouer en sept jeux, ce qui est toujours le cas pour la partie décisive d'une compétition, c'est à dire généralement la finale.

Cependant, pour différentes raisons (exemples : grand nombre d'équipes engagées, compétitions jouées en poules) il peut être décidé que toutes les parties précédant la finale seront jouées en six jeux. Dans ce cas, lorsque dans une de ces parties les deux équipes en présence parviennent à égalité à cinq jeux, cette partie doit se prolonger jusqu'à sept jeux.

Les jeux des parties terrées ne comportent pas d'avantages sauf lorsque les équipes se trouvent à égalité (6 partout) avant d'aborder le jeu décisif d'une partie en sept jeux qui ne peut être remportée que par un écart minimum de deux quinzes.

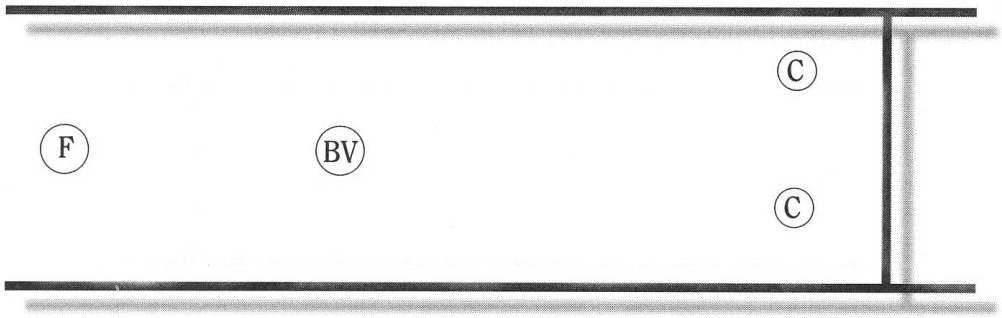
Les chasses peuvent être posées depuis la ligne de tir (elle-même exclue) jusqu'au fond du jeu, sans limitation de ce côté.

Il arrive que la balle n'étant pas arrêtée continue sa course pour s'arrêter d'elle-même fort loin, ce qui ôte pratiquement toute chance à l'équipe qui l'a laissée passer de gagner le quinze dans le deuxième temps. La chasse doit être néanmoins posée et jouée, le quinze ne pouvant être abandonné pour éviter de « traverser ».

Parties enlevées, équipes et déroulement du jeu

L'équipe d'enlevée de quatre joueurs est composée de : un foncier (F) ; une basse-volée (BV) ; deux cordiers.

Elle adopte, le plus souvent, la disposition suivante :



Quant aux équipes d'enlevée de deux joueurs, l'un des deux peut faire office de foncier et l'autre de basse-volée, mais lorsqu'il s'agit de deux paumistes de valeur sensiblement égale, ils se partagent généralement la tâche, comme des joueurs de double au tennis.

De même que dans les parties terrées, c'est le joueur désigné comme foncier qui commence à tirer, suivi par le joueur faisant office de basse-volée, puis, dans les parties à quatre contre quatre, par le cordier de droite, le tour se terminant par le cordier de gauche. L'ordre des tirs adopté au début doit rester le même pendant toute la compétition, même si les joueurs permutent comme ils en ont la possibilité.

La première balle de chaque partie à quatre contre quatre est marquée chasse à la corde. Mais, dans les parties comportant une zone neutre (deux contre deux et un contre un), les plus récentes, cette tradition n'a pas été maintenue. On a, en effet, considéré que la corde n'existant pas, il ne pouvait y être posé de chasse [3].

En parties enlevées, les joueurs ne peuvent pénétrer dans le camp adverse. Ils ne doivent même pas poser un pied sur la corde. Toutefois, la raquette du joueur frappant la balle peut franchir cette corde, ainsi d'ailleurs que le joueur lui-même s'il est emporté par son élan, à la condition qu'il regagne immédiatement son camp. Toutes les parties enlevées se jouent en cinq jeux avec, s'il y a lieu, avantages à tous les jeux, un jeu ne pouvant être gagné qu'avec un écart de deux quinzes.

Les chasses peuvent être posées : dans les parties à quatre contre quatre, à partir de la ligne de rapport (elle-même exclue) jusqu'au point extrême que peut atteindre la balle côté « rachas » sans limitation de distance ; dans les parties à deux contre deux et un contre un, entre les lignes de rapport (également exclues, bien entendu).

L'obligation de renvoyer la balle en lui faisant franchir la corde de volée lorsque cette balle tombe avant son second bond au-delà de la ligne de la chasse, rend plus difficile qu'en partie terrée le gain d'une chasse, même lorsqu'il a été gagné beaucoup de terrain dans le premier temps.

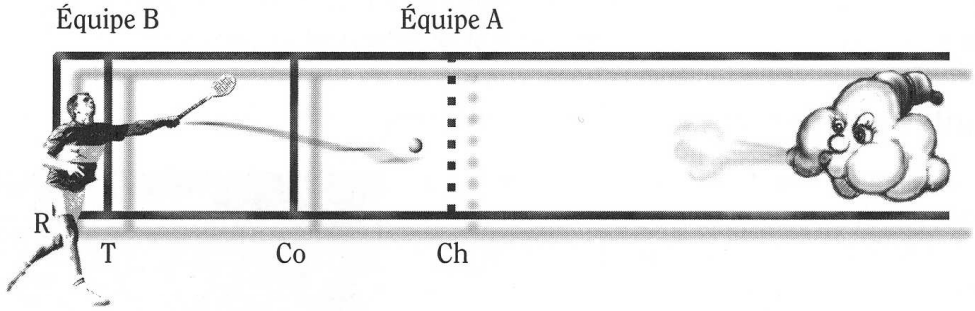
Cette particularité mérite, pour plus de compréhension, d'être illustrée par un exemple.

Exemple

Nous supposons que dans le premier temps l'équipe A étant au tir, l'équipe B a arrêté la balle après le second bond, à une quinzaine de mètres de la corde, ce qui a entraîné la pose d'une chasse à hauteur de cet arrêt. Pour jouer le deuxième temps, les équipes ayant permuté, nous envisageons trois hypothèses.

Première hypothèse

L'équipe B livre la balle qui, tombant quelques mètres après la corde, fait deux bonds et roule avant la ligne de la chasse.

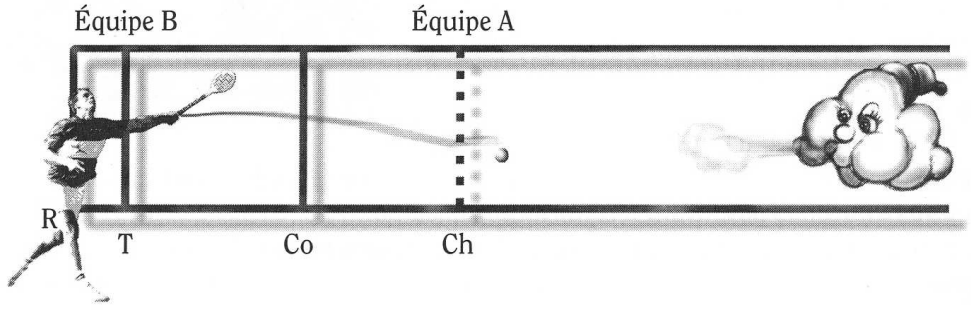


Rapport : R Tir : T Corde : Co Chasse : Ch

Il suffit à l'équipe A d'arrêter la balle avant la ligne de la chasse, ou juste sur cette ligne, pour gagner le quinze.

Deuxième hypothèse

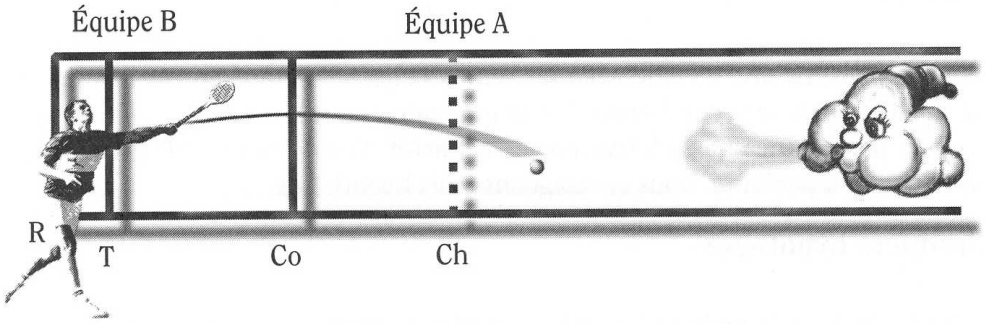
La balle livrée par l'équipe B tombe peu avant la ligne de la chasse, le premier bond lui faisant franchir cette ligne.



Si l'équipe A laisse la balle faire son second bond, elle perd le quinze. Cette équipe se trouve donc dans l'obligation de rechasser cette balle en lui faisant franchir la corde de volée.

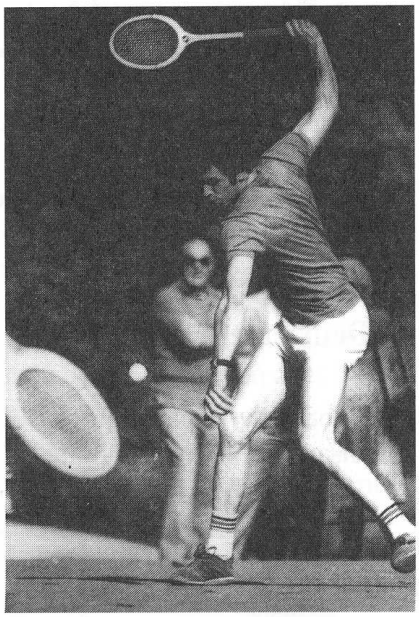
Troisième hypothèse

La balle livrée par l'équipe B franchit la ligne de la chasse de volée.



L'équipe A se trouve à peu près dans la même situation que dans la deuxième hypothèse, c'est-à-dire qu'elle doit rechasser la balle en lui faisant repasser la corde de volée. Elle peut le faire en reprenant cette balle soit de volée, soit du premier bond.

Fautes particulières à la longue paume



Il convient, tout d'abord, de signaler deux particularités dues à l'utilisation de la raquette :

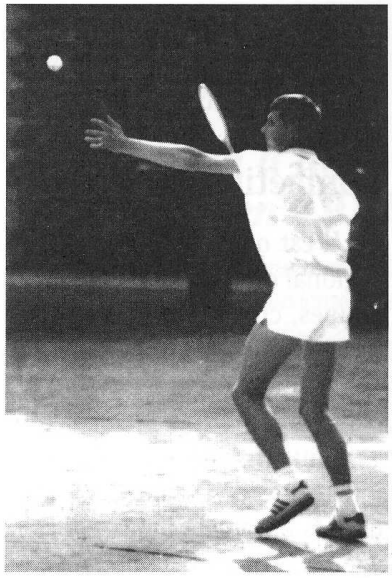
1. Une balle en jeu ne peut être touchée que par la dite raquette, même lorsqu'il s'agit de l'arrêter après qu'elle ait fait deux bonds. Un contact de la balle, si insignifiant soit-il, avec n'importe quelle partie du corps ou avec les vêtements du joueur, donne quinze à l'adversaire.

2. Si la raquette, lâchée par le joueur pendant que la balle est en jeu, tombe et touche le sol, l'équipe adverse bénéficie également d'un quinze. Rappelons que la balle qui roule reste en jeu tant qu'elle continue à avancer à l'intérieur du terrain. Elle cesse de l'être dès que, dans le deuxième temps, elle a franchi, en roulant, la ligne de la chasse.

Est aussi pénalisé d'un quinze au profit de l'équipe adverse :

1. Tout joueur qui, en livrant, franchit si peu que ce soit, la ligne de tir ou l'une des lignes longitudinales, lignes qu'il ne doit même pas toucher avec le pied avant d'avoir frappé la balle.

2. Tout joueur qui sort complètement du terrain sans jouer la balle (pour ne pas être considéré comme sorti, il suffit à ce joueur de conserver un pied à l'intérieur du terrain).

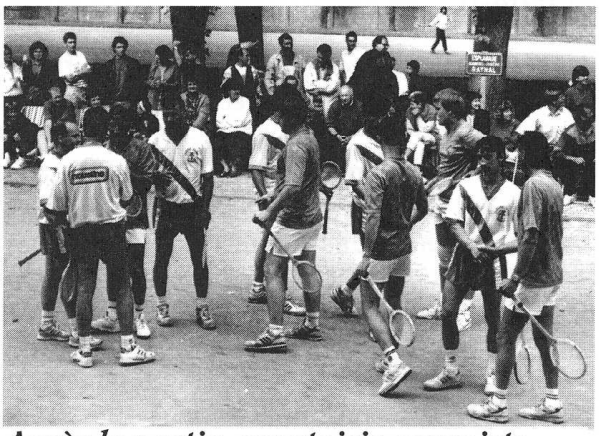


3. Tout joueur dont la balle qu'il vient de tirer ou de rechasser touche une personne appartenant ou non au corps arbitral, un animal, ou des objets divers tels que chasse, branches ou feuilles d'arbres, etc. même si la balle retombe à l'intérieur de l'aire de jeu.

4. Tout joueur de terrée qui franchit complètement la corde avant que le tireur n'ait frappé la balle (ce joueur doit, au moins, conserver un pied sur la corde).

5. Tout joueur d'enlevée qui franchit la corde ou même, simplement, pose un pied sur celle-ci, sauf lorsque, jouant la balle, il est emporté par son élan. Dans ce dernier cas, il doit regagner immédiatement son camp. S'il rejouait la balle avant d'avoir réintégré ledit camp, il donnerait le quinze à l'adversaire. À noter que la raquette peut franchir la corde « dans l'espace » une balle pouvant être coupée ou frappée dans le camp des adversaires si le joueur conserve les deux pieds en deçà de la corde.

6. Tout joueur qui gène son adversaire soit en ne lui laissant pas la place suffisante pour rechasser une balle, soit en s'efforçant, par des gesticulations ou des déplacements intempestifs, d'empêcher l'adversaire de voir arriver la balle.



Après la partie, courtoisie paumiste.

Si un spectateur, un enfant ou un animal pénètre sur l'aire de jeu ou s'en approche de trop près au point de risquer de gêner un joueur, l'arbitre décide de la solution à adopter : attribution du quinze, pose d'une chasse ou coup à remettre.

Lorsqu'une balle rencontre une autre balle se trouvant par inadvertance sur l'aire de jeu et qu'il est impossible de désigner avec certitude la balle qui est en jeu, le coup est à remettre. On remet également le coup lorsque la balle, dans sa trajectoire, heurte un fil surplombant le terrain.

Arbitrage

L'arbitrage des parties est assuré par un arbitre assisté par au moins deux commissaires et un marqueur. Ce groupe arbitral peut être, éventuellement, complété par un ou deux commissaires et par des juges de lignes (tir et rapports). L'arbitre est seul qualifié pour prendre les décisions. Il peut consulter les autres membres du groupe

arbitral sans être obligé de tenir compte de leur avis.

Un arbitre peut cumuler ses fonctions arbitrales avec celles d'organisateur de la compétition où il officie.

Compétitions

Il est organisé, chaque année, de mi-avril à fin septembre, sur le plan national, régional ou départemental, environ deux cent cinquante compétitions (championnats, coupes, challenges, tournois). En outre, les jeunes participent à des séances d'entraînement et à des tournois en salles pendant la période hivernale.

Pour disputer ces compétitions, les joueurs, tous licenciés à la fédération, sont classés en plusieurs catégories selon leur âge ou en fonction de leur valeur déterminée par les performances qu'ils ont accomplies...

Les filles bénéficient d'un certain décalage lorsqu'elles entrent dans la composition d'équipes mixtes.

▼ Catégories d'âge

Les jeunes sont classés, selon leur âge, dans l'une des cinq catégories suivantes :
Juniors : jeunes atteignant 16 ou 17 ans dans l'année.
Cadets : jeunes atteignant 14 ou 15 ans dans l'année.
Minimes : jeunes atteignant 12 ou 13 ans dans l'année.
Benjamins : jeunes atteignant 10 ans ou 11 ans dans l'année.
Poussins : jeunes ayant moins de 10 ans dans l'année.

Classement en fonction de la valeur

Selon leur valeur déterminée par les résultats qu'ils ont obtenus en compétitions, les joueurs sont classés en quatre catégories pour les parties terrées et en cinq catégories pour les parties enlevées.

Les débutants sont classés d'office en quatrième catégorie terrée et en cinquième catégorie enlevée.

Les catégories de jeunes sont assimilées, en général, aux dernières catégories, les jeunes s'étant distingués au cours des compétitions pouvant toutefois être classés, individuellement, dans des catégories supérieures, y compris les plus élevées.

Un joueur ne peut prendre part à une épreuve réservée à une catégorie inférieure à la sienne.

Participation des équipes aux compétitions

Une équipe est classée automatiquement dans la catégorie de son joueur du plus haut niveau. Ainsi, une équipe de terrée composée d'un joueur de première catégorie et de cinq joueurs de quatrième catégorie ne pourrait participer qu'aux épreuves entre équipes de la première catégorie.

Les équipes de parties terrées 6/6 et de parties enlevées 4/4 peuvent participer aux compétitions avec un effectif comportant un joueur de moins, c'est-à-dire respectivement cinq joueurs pour les compétitions terrées et trois pour les compétitions enlevées.

Ayant débuté une compétition au complet, les équipes peuvent continuer à jouer avec

un effectif réduit respectivement à cinq ou trois joueurs : en cas de blessure d'un joueur, automatiquement ; en cas d'expulsion d'un joueur, selon l'attitude adoptée par l'équipe à la suite de l'expulsion de son joueur, ce dont l'arbitre est seul juge.

Dans tous les cas, les jeux du joueur manquant sont perdus d'office.

Prix

Selon l'usage, indépendamment des coupes et parfois des breloques attribuées aux vainqueurs, les joueurs de longue paume des équipes les mieux classées continuent à recevoir des prix sous forme de bibelots divers.

À noter que ces prix deviennent de plus en plus insignifiants et qu'ils sont aujourd'hui limités, le plus souvent, aux joueurs des deux équipes finalistes.

Il n'en a pas toujours été ainsi.

▼ Dotation d'une épreuve en 1912...

Voici, à titre d'exemple ce qui a constitué la dotation d'une épreuve de troisième catégorie ayant réuni vingt et une équipes en 1912.

1er prix : 6 objets d'art
2e prix : 6 raquettes réglementaires Rouillard
3e prix : 6 pendules
4e prix : 6 objets d'art
5e prix : 6 jardinières argentées
6e prix : 6 surtouts

▼ ... et en 1924

Prix offerts, en 1924, par les organisateurs d'une compétition de la même catégorie, disputée par quatorze équipes.

1er prix : 6 coupes fruits métal argenté
2e prix : 6 bols à sucre métal argenté
3e prix : 6 pendulettes
4e prix : 6 tasses à café métal argenté

Structures et effectifs

La longue paume a assisté et participé à la renaissance sportive française de la fin du XIXe siècle.

Lorsque, en 1891, l'Union des sociétés françaises de sports athlétiques (USFSA) qui avait été créée quatre ans auparavant sous l'appellation d'Union des sociétés de courses à pied, décida d'étendre sa compétence à d'autres disciplines, la longue paume adhéra à ce mouvement en même temps que la vélocipédie, l'aviron et l'escrime, et, comme les autres sports, elle constitua, au sein de l'Union, une commission spécialisée (qui devint, en 1907, une commission centrale).

C'est cette commission qui organisa le premier championnat de France en parties terrées en 1892, l'année où la commission de rugby organisa le sien ce qui lui valut de doter cette épreuve d'un trophée semblable, un bouclier œuvre du graveur parisien Charles Brennus, l'un des premiers grands dirigeants du rugby français. On doit également à la commission de l'USFSA le code et les règles du jeu rédigés en 1895 dont l'essentiel reste en vigueur.

Et quand, au lendemain de la Première Guerre mondiale, le développement des différentes activités sportives provoqua le mouvement d'émancipation qui se traduisit par la création de fédérations indépendantes les membres de la commission centrale avec, à leur tête, son président, Gabriel-Joseph Raynal (originaire de Montdidier), constituèrent, en 1920, l'actuelle fédération française de longue paume (FFLP) déclarée en mai 1921. La FFLP figure parmi les membres fondateurs de l'Union des fédérations françaises de sports athlétiques (UFFSA) qui se substitua à l'USFSA.

Foncier brandissant le bouclier de Brennus après la victoire de son équipe dans le championnat de France

Elle fut également admise, comme membre à part entière du Comité national des sports, ainsi que de l'organisme qui lui a succédé en 1971, le Comité national olympique et sportif français. Le siège de la FFLP tout d'abord fixé à Paris 3, rue Rossini, est actuellement sis, toujours à Paris, 41, rue d'Assas.

Cet organisme est présidé depuis le début de l'exercice 1994 par Jeannick Scellier, « Les Oliviers », 1, rue du Hameau 80680 Saint-Fuscien. Son secrétaire général est Gérard Chantrelle, 26 « La Roseraie », 80500 Montdidier.

La Fédération coiffe les associations suivantes :

– la Ligue de Picardie de longue paume présidée par Jean Bernard, 47, avenue de la République, 80200 Péronne ;

– l'Union des sociétés de longue paume de l'Oise présidée par Michel Bellette, 80250 Quiry-le-Sec ;

– l'Union des sociétés de longue paume de la Somme présidée par Christian Duyck, 64, route nationale, 80200 Estrées-Mons ;

– et quarante-deux sociétés de longue paume en activité dont une à Paris (terrain du jardin du Luxembourg), dix dans le département de l'Oise et trente et une dans le département de la Somme.

Les effectifs qui avaient atteint près de 3 000 licenciés entre les deux guerres et qui étaient retombés à 861 licenciés pour 32 sociétés en 1971, s'établissaient au début de la saison 1995 à 1346 licenciés dont 546 de moins de 18 ans.

Extraits du palmarès

A la longue paume, comme dans les autres jeux, il est évident que c'est parmi les fonciers des équipes ayant remporté les championnats au plus haut niveau, qu'il faut rechercher les meilleurs joueurs.

Néanmoins, si le foncier constitue le rouage essentiel, il ne peut assurer à lui seul la victoire qui reste, en tout état de cause, la victoire d'une équipe. Il arrive même, assez souvent, que la « différence » soit faite par les joueurs occupant les places les plus modestes.

En parties terrées, le rôle des cordiers, et en particulier, du milieu de corde, est très important, parfois déterminant.

Parties terrées : palmarès du championnat de France 1re catégorie depuis sa création

Année	Sociétés	Foncier
1892	Bayonvillers	C. Rouillard
1893	non disputé	
1894	Valenciennes	A. Carlier
1895	Valenciennes	A. Carlier
1896	Valenciennes	J. Billiet
1897	St-Quentin	A. Tallon
1898	St-Quentin	A. Tallon
1899	St-Quentin	A. Tallon
1900	Montdidier	Warmez
1901	St-Quentin	A. Tallon
1902	Amiens	Barbier
1903	Guillaucourt	D. Desmarquest
1904	Amiens	Barbier
1905	St-Quentin	P. Tallon
1906	Paris	M. Michel
1907	St-Quentin	C. Mariolle
1908	Paris	M. Michel
1909	Rosières-en-S.	C. Rouillard
1910	Paris	M. Michel
1911	Rosières-en-S.	G. Rouillard
1912	Paris	M. Michel
1913	St-Quentin	C. Didier
1914	Amiens	G. Rouillard
1915 à 1919		non disputé
1920	Amiens	G. Rouillard
1921	Amiens	G. Rouillard
1922	Paris	M. Michel
1923	Ferrières	L. Debuquoy
1924	Rosières-en-S.	R. Péchon
1925	Paris	M. Michel
1926	Amiens	H. Vermond
1927	Amiens	D. Rouillard
1928	Amiens	D. Rouillard
1929	Amiens	D. Rouillard
1930	Rosières-en-S.	R. Péchon
1931	Amiens	H. Vermond
1932	Rosières-en-S.	R. Péchon
1933	Amiens	D. Rouillard
1934	Roye	E. Baticle
1935	Roye	E. Baticle
1936	St-Just-en-Ch.	E. Baticle
1937	Rosières-en-S.	M. Lefèvre
1938	Rosières-en-S.	M. Lefèvre
1939	Rosières-en-S.	M. Lefèvre
1940 à 1945		non disputé
1946	Nesle	M. Boitel
1947	Nesle	G. Mugnier
1948	Nesle	G. Mugnier
1949	Nesle	M. Boitel
1950	Nesle	G. Mugnier
1951	Nesle	G. Mugnier
1952	Chaulnes	R. Vitasse
1953	Nesle	M. Boitel
1954	Nesle	M. Boitel
1955	Rollot	G. Raoux
1956	Nesle	M. Boitel
1957	Chaulnes	R. Vitasse
1958	Nesle	M. Boitel
1959	Paris	D. Buffard
1960	Péronne	R. Magniez
1961	Péronne	R. Magniez
1962	Nesle	G. Mugnier
1963	Péronne	R. Magniez
1964	Nesle	G. Mugnier
1965	Péronne	R. Magniez
1966	Péronne	R. Magniez
1967	Nesle	C. Merville
1968	Nesle	C. Merville
1969	Nesle	C. Merville
1970	Méry-la-Bat.	C. Depuille
1971	Mery-la-Bat	C. Depuille
1972	non disputé	
1973	Ansauvillers	W. Heytmann
1974	St-Christ-Briost	G. Haudegon
1975	Péronne	J.-M. Poty
1976	St-Christ-Briost	G. Haudegon
1977	Péronne	J.-M. Poty
1978	Péronne	J.-M. Poty
1979	Chaulnes	F. Fagoo
1980	Péronne	J.-M. Poty
1981	Tartigny	R. Leclaire
1982	Rosières-en-S.	F. Lesko
1983	Broyes	G. Forest
1984	Broyes	G. Forest
1985	Rosières-en-S.	F. Lesko
1986	Rosières-en-S.	F. Lesko
1987	Rosières-en-S.	F. Lesko
1988	Rosières-en-S.	F. Lesko
1989	Rosières-en-S.	F. Lesko
1990	Rosières-en-S.	F. Lesko
1991	Biaches	L. Delporte
1992	Rosières-en-S.	F. Lesko
1993	Chaulnes	H. Lesturgez
1994	Rosières-en-S.	F. Lesko
1995	Rosières-en-S.	F. Lesko

Il n'est pas possible de citer tous les grands milieux de corde. Bornons nous à en retenir trois qui ont figuré certainement parmi les plus réputés : André Guerbignot d'Amiens, Pierre Robillard de Roye et Saint-Just, Guy Simon de Nesle.

Parties enlevées :

Les grands fonciers de terrées tels que les Tallon de Saint-Quentin, Barbier d'Amiens, les Rouillard et Raymond Péchon de Rosières, Marcel Boitel et Guy Mugnier de Nesle (il y en a d'autres) ont également réalisé maintes bonnes performances dans les compétitions enlevées.

Championnats de France individuels (un contre un) 1re catégorie

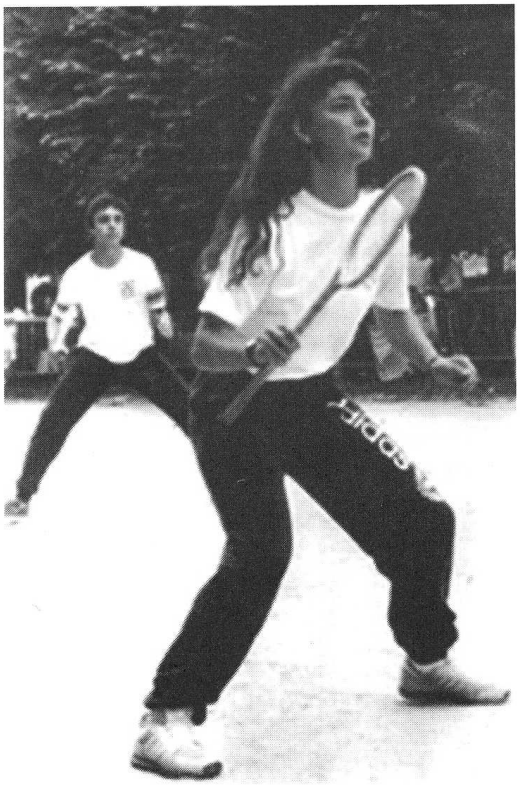
Année	Vainqueur	Société
1965	Magniez Régis	Péronne
1966	Haudegon Gérard	Saint-Christ-Briost
1967	Magniez Régis	Péronne
1968	Lesturgez Paul	Saint-Christ-Briost
1969	Magniez Régis	Péronne
1970	Magniez Régis	Péronne
1971	Leclaire René	Tartigny
1972	Derbecourt Francis	Péronne
1973	Leclaire René	Tartigny
1974	Poty Jean-Marie	Mesnil-Bruntel
1975	Leclaire René	Tartigny
1976	Derbecourt Francis	Cléry-sur-Somme
1977	Poty Jean-Marie	Péronne
1978	Poty Jean-Marie	Péronne
1979	Derbecourt Christian	Cléry-sur-Somme
1980	Leclaire René	Tartigny
1981	Forest Gilles	Broyes
1982	Leclaire René	Tartigny
1983	Coulon André	Cléry-sur-Somme
1984	Delporte Laurent	Biaches
1985	Forest Gilles	Broyes
1986	Forest Gilles	Broyes
1987	Forest Gilles	Broyes
1988	Delporte Laurent	Biaches
1989	Lesko François	Rosières-en-Santerre
1990	Delporte Laurent	Biaches
1991	Lesko François	Rosières-en-Santerre
1992	Lesturgez Hervé	Chaulnes
1993	Lesturgez Hervé	Chaulnes
1994	Lesko François	Rosières-en-Santerre
1995	Lesko François	Rosières-en-Santerre

Toutefois, cette spécialité a eu sa propre lignée de champions incontestés parmi lesquels il convient de citer, en tout premier lieu, le Parisien Maurice Michel (originaire de Péronne) dont le palmarès est incomparable. Ce joueur, de très grande classe, a conduit l'équipe de Paris à la victoire dans les championnats de France au plus haut niveau six fois en parties terrées et quinze fois en parties enlevées, de 1906 à 1939.

Autre remarquable joueur d'enlevée du début du siècle : Paul François de Roye, foncier de l'équipe qui a remporté le titre de première catégorie en 1912 et 1914. La carrière de Paul François, qui s'annonçait brillante, a malheureusement été interrompue prématurément par une grave blessure de guerre.

Entre 1919 et 1939, le principal rival de Michel dans ce genre d'épreuves fut l'Amiénois Daniel Rouillard.

De la Libération à 1965, trois joueurs ont dominé successivement le lot des



meilleurs en ce domaine : Jacques Cauvel, de Tartigny, Pierre Buffard, de Paris, Régis Magniez, de Péronne.

En 1965, fut créé par la Fédération, le championnat individuel qui consacre « théoriquement » la plus « fine raquette » de la saison.

Dans le palmarès complet de cette compétition, remarquer que le champion individuel dernier en date, le Rosiérois François Lesko qui inscrit son nom au palmarès pour la quatrième fois, est cité dix fois en tant que foncier de l'équipe de Rosières au palmarès du championnat de France en parties terrées au plus haut niveau, record qui ne sera pas battu de sitôt. Ce joueur, d'une classe exceptionnelle, se signale tout particulièrement par un tir plongeant redoutable qu'il est le seul à exécuter avec autant d'efficacité.

Le « tir à la Lesko » devrait prendre place dans les annales des exploits de la longue paume.

Les féminines

Les féminines ont fait leur apparition sur les terrains de longue paume par la voie scolaire, au cours des années soixante, à la suite de la mixité dans les écoles. Ces féminines, dont le nombre avoisine actuellement deux cent cinquante, entrent dans la composition d'équipes mixtes et disputent annuellement une vingtaine de compétitions qui leur sont propres dont, en particulier un championnat de France individuel. Voici les résultats de cette épreuve depuis sa création, en 1988.

▼ *Championnat de France individuel féminin depuis 1988*

Année	*Championne*	*Société*
1988	*Duyck Sophie*	*Estrées-Mons*
1989	*Debeauvais Céline*	*Montdidier*
1990	*Debeauvais Céline*	*Montdidier*
1991	*Debeauvais Céline*	*Montdidier*
1992	*Marié Corinne*	*Quiry-le-Sec*
1993	*partage du titre entre :*	
	Debeauvais Céline	*Montdidier*
	et Marié Corinne	*Quiry-le-Sec*
1994	*Debeauvais Céline*	*Montdidier*
1995	*Debeauvais Céline*	*Montdidier*

NOTES

1. Abstraction faite des chisteras basques (introduits dans les parties de rebot) découverts postérieurement à la raquette mais qui, faisant rouler la pelote avant de la projeter, ne peuvent plus être assimilés aux instruments de balle « frappée ». Les pilotaris traditionalistes

Lieux où il existait des sociétés de longue paume vers 1930

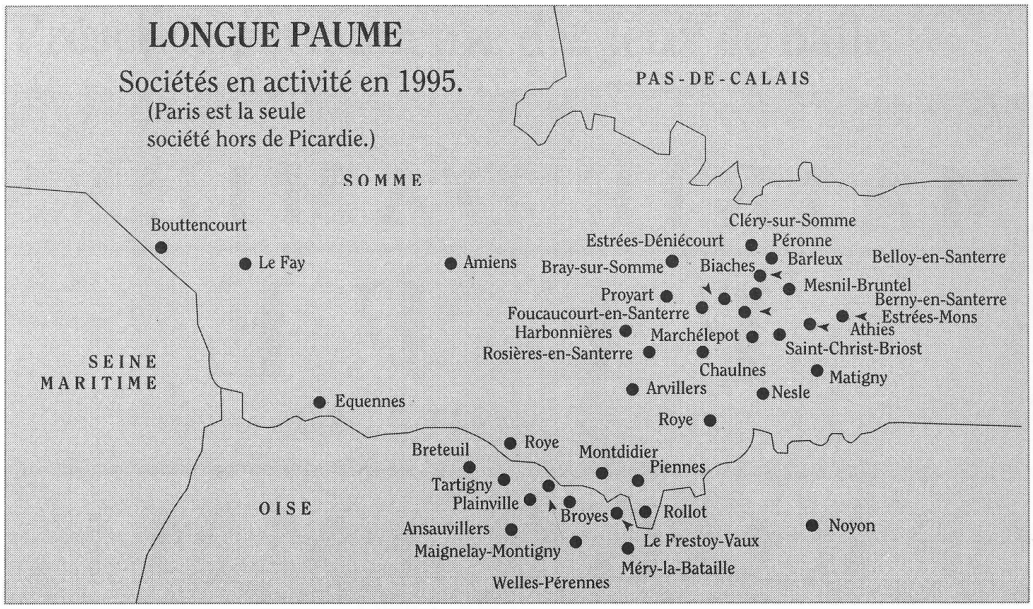
En petites capitales gras, les lieux où ces sociétés subsistent en 1995.

Département de la Somme (66 sociétés)

Abbeville
Albert
AMIENS
ARVILLERS
ATHIES
BARLEUX
Bayonvillers
Beaufort
BELLOY-EN-SANTERRE
BERNY-EN-SANTERRE
BIACHES
Bouchoir
BOUTTENCOURT
BRAY-SUR-SOMME
Brie
Caix
Cappy
CHAULNES
CLÉRY-SUR-SOMME
Dargnies
Dompierre-en-Santerre
Éppeville
ÉQUENNES
Ercheu
ESTRÉES-DENIÉCOURT
FOUCAUCOURT-EN-SANTERRE
Fouquescourt
Fresnes-Mazancourt
Fricourt
Frise
Guillaucourt
Ham
Hangest-en-Santerre
HARBONNIERES
Le Plessier-Rozainvillers
Le Quesnel-en-Santerre
Licourt
Lihons
Marcelcave
MARCHELEPOT
Maucourt
Maurepas
Méharicourt
MESNIL-BRUNTEL
Misery
MONS-EN-CHAUSSÉE
MONTDIDIER
Moreuil
NESLE
PÉRONNE
PIENNES
Poix
PROYART
QUIRY-LE-SEC
Rethonvillers
Rollot
Rosières-en-Santerre
Rouvroy-en-Santerre
ROYE
SAINT-CHRIST-BRIOST
Salouël
TERTRY
Villers-Carbonnel
Vraignes-en-Vermandois
Vrely
Warvillers

Département de l'Oise (31 sociétés)

ANSAUVILLERS
Beauvais
BRETEUIL-SUR-NOYE
BROYES
Clermont
Compiègne
Crèvecœur-le-Grand
Dompierre
Ferrières
Feuquières
Gournay-sur-Aronde
Grandvilliers
Laneuvilleroy
LE FRESTOY-VAUX
Le Mesnil-St-Firmin
Le Ployron



MAIGNELAY
MÉRY-LA-BATAILLE
Montgerain
Montiers
MONTIGNY
Moyenneville
Neuvy-sur-Aronde
NOYON
Paillart
PLAINVILLE
Saint-Just-en-Chaussée
TARTIGNY
Tricot
Wavignies
WELLES-PÉRENNES

Autres départements (4 sociétés)

PARIS (JARDIN DU LUXEMBOURG)
Bohain (Aisne)
Saint-Quentin (Aisne)
Valenciennes (Nord)

n'ont d'ailleurs pas accueilli avec beaucoup d'enthousiasme ces chisteras, et en particulier les « grands gants ». Non seulement ces grands chisteras font rouler la pelote, mais ils l'immobilisent (c'est l'atchiki) dans un renflement situé à leur base avant de la renvoyer, ce qui constitue dans l'art de la paume une véritable hérésie.

2. Grégoire d'Essigny, *Histoire de la ville de Roye*, 1818, page 364.

3. C'est à tort, semble-t-il. On s'en est tenu à la lettre, chasse à la corde, plutôt qu'à l'esprit, hommage à rendre avant de s'affronter, hommage qui devrait être rendu, si la tradition est maintenue, dans toutes les parties, sans exception. Si l'on a continué à annoncer « la première à la corde » dans les parties à quatre contre quatre comme dans les terrées antérieures, c'est uniquement pour la forme et par tradition, puisque dans ce genre de parties enlevées jamais il ne peut être établi de chasses à la corde. En pratique, il s'agit, purement et simplement, d'un coup sans chasse et rien ne se serait opposé à ce qu'il soit procédé ainsi dans les parties avec zone.

4. Il existait au début du siècle deux autres unions, celles du Soissonnais et du Vermandois ; elles n'ont pas survécu à la guerre 1914-1918.

10 août 1813

MAIRIE D'AMIENS.

FÊTE

fête du 15 août

DU 15 AOUT 1813.

PROGRAMME.

LE MAIRE DE LA VILLE D'AMIENS, CHEVALIER DE LA LÉGION D'HONNEUR, désirant que la Fête, instituée en mémoire de la naissance de SA MAJESTÉ IMPÉRIALE ET ROYALE et du rétablissement de la religion en France, soit célébrée avec toute la pompe dont elle est susceptible et d'une manière digne de son objet:

A arrêté, avec l'approbation de M. le Baron de l'Empire, Préfet du Département, les dispositions suivantes.

ARTICLE PREMIER.

Le 14 août, à neuf heures du soir, le son de toutes les cloches de la Ville annoncera la solennité du lendemain : elles seront également sonnées le 15 au matin et à midi.

II.

Une jeune fille vertueuse qui sera unie avec un homme ayant fait honorablement la guerre, recevra une dotation de 600fr. sur les revenus communaux.

III.

Le Corps Municipal se réunira avant midi dans la grande salle de l'Hôtel-de-ville pour assister à la célébration du mariage de la Rosière Impériale.

Le Maire prononcera un discours analogue à la circonstance.

La Garde Nationale sera sous les armes.

IV.

Immédiatement après la célébration, les Epoux seront conduits par les Commissaires de Police à l'Eglise Cathédrale pour y recevoir la bénédiction nuptiale.

V.

Toutes les Autorités, sous l'escorte de la force armée, assisteront au *Te Deum* qui sera chanté en actions de graces à la Cathédrale. Pour ajouter à l'intérêt, une partie des Eleves du Lycée sera appelée à cette cérémonie religieuse. On n'accordera cette faveur qu'à ceux qui l'auront méritée par leur conduite, leurs études et leurs succès.

VI.

La belle saison favorisant les intentions de l'Administration, la promenade de la Hautoye sera le théâtre des divertissements de l'après-midi.

VII.

Il y aura une partie de longue paulme, une partie de tamis et de ballon, des jeux ou courses de bague à cheval, jeux de bague ordinaire et des prix pour chaque exercice.

Les personnes qui désireront être admises à ces exercices devront se faire inscrire d'ici au 14 août inclusivement, sur une liste qui sera tenue à cet effet au bureau militaire de la Mairie.

Elles se conformeront exactement aux réglements qui seront publiés avant l'ouverture des jeux, et à toutes les dispositions que l'Administration reconnaîtra nécessaires.

Le Maire décernera les prix aux vainqueurs.

VIII.

Des orchestres seront placés à la Hautoye pour donner à la jeunesse le plaisir de la danse.

IX.

Le soir la grande allée de la promenade de la Hautoye sera illuminée ainsi que l'étendue du Champ-de-Mars.

Il y aura illumination à l'Hôtel de la Préfecture, à la Mairie, et à tous les édifices publics.

X.

Les habitants seront invités à illuminer aussi les façades de leurs maisons.

XI.

Un Commissaire de Police sera chargé d'assurer l'entière exécution des dispositions qui précèdent, de maintenir l'ordre et la tranquillité.

XII.

Le présent sera imprimé, publié et affiché dans toute l'étendue de la Commune.

Fait à la Mairie le 10 août 1813.

A. MORGAN, Maire.

De l'Imprimerie de MAISNEL fils, imprimeur de la Préfecture et de la Mairie, rue S. Jacques, N°. 67.

Présence permanente des jeux de balle en Picardie

Les traces de l'existence des jeux de balle dans notre région sont innombrables : monographies locales, lieux-dits, noms de places et de rues et, plus concrètement, terrains qui existent encore en grand nombre au centre des bourgs et villages, sur la place de la mairie ou de l'église, terrains bordés par une double rangée d'arbres caractéristique, le plus souvent des tilleuls.

Pour n'en citer qu'un échelonnement dans le temps et dans l'espace picard depuis que les écrits nous le permettent, retenons :

En 1498, la tragique partie de longue paume de la foire de septembre à Montdidier qui fit trois victimes. Pour avoir donné son avis sur un coup douteux et déterminant (en ce temps là, la galerie était consultée) un marchand linger d'Amiens et sa femme qui attendait un heureux événement, furent proprement occis par l'épée d'un joueur mécontent de la décision (d'après l'*Histoire de Montdidier,* de Victor de Beauvillé, 1857, tome II).

En 1611 à Abbeville, la querelle survenue au cours d'une partie de paume entre Gilles de Sacquépée, gendre du maire d'Abbeville, et MM. de Belloy, de Calonne, de Courtebourne et de Londerthun, querelle à la suite de laquelle le premier fut assassiné par les quatre autres en sortant du jeu de paume qui était situé dans un jardin de la rue des Minimes (d'après l'*Histoire d'Abbeville,* de F. C Louandre, 1883, tome II).

Ces deux événements démontrent, en passant, que dans le domaine du sport, passion et violence ne datent pas d'hier.

L'actuel jeu de Roye, situé dans les anciennes fortifications de la ville, figurait déjà sur la carte dressée en 1652 et reproduite dans les Mémoires in 8° de la Société des Antiquaires de Picardie (tome XXII de 1868).

Dans un passage de ses mémoires publiés par la Société des Antiquaires de Picardie (Mémoires in 8° tome XXXVI de 1910), le Seigneur de Bussy relate qu'en l'an 1708, il jouait au tamis avec les paysans de plusieurs villages des environs de Poix et il cite des parties de battoirs entre les équipes de Saleux et de Rumigny.

Les manuscrits de Pagès font état de neuf jeux à Amiens en 1715, trois couverts et six découverts.

Les trois jeux couverts étaient très certainement des tripots où l'on pratiquait la courte paume ; à l'image de nombreux autres tripots français, l'un d'entre eux, celui de la rue des Verts-Aulnois, devint, en 1780, le premier théâtre d'Amiens [1].

Pour ce qui est des six jeux découverts, l'incertitude demeure sur leur nature exacte.

À noter que, contrairement à la tendance observée généralement en France, ce sont apparemment les jeux de plein air qui ont eu la prépondérance en Picardie. Une salle de courte paume édifiée en 1833 à Montdidier par une société d'amateurs, resta déserte au point que sa destruction fut décidée en 1853 alors qu'elle était complètement abandonnée.

Au XVIII[e] siècle, à Abbeville, on défend de jouer à la paume aux environs des églises, « attendu qu'on brise, à ce jeu, les verrières » (F.-C. Louandre, *Histoire d'Abbeville et du Comté de Ponthieu*).

Sous le premier Empire et la Restauration, la ville d'Amiens organisait, à l'occasion des fêtes, des parties de longue paume, de tamis et de ballon à la « Hautoye » (Journal de la Somme et affiches).

C'est ainsi qu'à l'occasion de la Saint-Louis en 1823, le tournoi de longue paume « à la raquette » fut remporté par une équipe de Roye (beau déplacement pour l'époque) composée d'Edouard Bertin, Adolphe Grégoire jeune, Dautrevaux fils, Alexandre et Silvain Dautrevaux, Eugène Leclerc et Rayez fils, qui battit, en finale, la partie fondamentale d'Amiens et remporta les sept médailles en argent à l'effigie de Louis XVIII [2].

En 1847, se constituait (trente-trois membres fondateurs) la Société des paumistes d'Amiens « dans le but de conserver et d'augmenter l'ancienne réputation de la partie d'Amiens ».

D'après les statuts de cette société, imprimés en 1858, il y avait « grandes parties » les dimanches, lundis, jeudis et jours de fêtes, depuis le 1er mai jusqu'au 15 octobre, ainsi que les autres jours lorsque se présentait une partie « étrangère ». Il faut entendre par là une équipe qui n'était pas d'Amiens.

Dans son *Histoire de la Ville de Doullens* publiée en 1863, A. -J. Warmé constate que « le jeu de paume se pratique dans les principaux endroits de la Picardie », que « la Ville de Doullens a le privilège de posséder une place réservée à cet exercice » que « les jeux de tamis et de balles font aussi l'objet de luttes sérieuses entre ceux qui en sont amateurs » et « que chaque village a sa place particulière ».

Et nous abordons la période contemporaine avec la création des premiers organismes centralisateurs dans chaque sport :

– en 1897, l'Union des Sociétés de longue paume de Picardie ;

– en 1904, la Fédération picarde des sociétés du jeu de balle au tamis de la Somme ;

– en 1908, la Fédération des sociétés de pelote de la Somme et des départements limitrophes (balle à la main) ;

– en 1911, la Fédération des ballonnistes de la Somme.

Notes

1. « Le jeu de paume de la rue des Verts-Aulnois, premier théâtre d'Amiens », article de P. Leroy dans le *Bulletin de la Société des Antiquaires de Picardie*, tome XLIV, 1951-1952, pages 202 à 212.

2. Les équipes de longue paume étaient alors généralement composées de sept joueurs (quatre cordiers au lieu de trois).

MAIRIE D'AMIENS.

PROGRAMME

POUR

LA CÉLÉBRATION DE LA FÊTE

DE LA

S^T. CHARLES,

AU 4 NOVEMBRE 1827.

La FÊTE de SA MAJESTÉ CHARLES X va nous procurer une nouvelle occasion de manifester publiquement les sentimens dont nous sommes pénétrés pour notre Auguste MONARQUE. Nous n'oublierons jamais le bonheur que nous avons eu de le posséder parmi nous, ni cette affabilité avec laquelle il a daigné accueillir nos respectueux hommages.

Il a donné, par sa présence, un puissant encouragement à notre Industrie dont les produits les plus remarquables ont été mis sous ses yeux; et notre Commerce trouvera toujours en lui la haute protection dont il a bien voulu l'assurer.

Il s'est montré le Père le plus tendre pour les Pauvres, qui ont ressenti les heureux effets de son inépuisable Charité, et les Établissemens de Bienfaisance qui honorent la Ville d'Amiens, ont fixé son attention, d'une manière particulière: il les a visités avec cet intérêt qui nous révèle toute la bonté du Cœur d'un BOURBON, et les a comblés de ses bienfaits.

Des marques si touchantes de la sollicitude de ce PRINCE adoré, nous ont inspiré la plus vive reconnaissance: nous éprouvons le besoin de l'exprimer par de nouveaux témoignages d'amour et de dévouement; c'est donc pour répondre à l'excellent esprit de ses Concitoyens, que le Maire d'Amiens, animé comme eux, du désir de celébrer d'une manière digne de son objet, une Fête si chère à la France,

A Arrêté les dispositions suivantes:

ARTICLE PREMIER.

Le Samedi 3 Novembre prochain, à sept heures du soir, le son de toutes les Cloches de la Ville annoncera la Solennité du lendemain; les mêmes signaux d'allégresse se répéteront le Dimanche 4 Novembre, à sept heures du matin et à midi.

ART. II.

Il sera délivré par les soins du Bureau de Bienfaisance, des secours en nature à la classe indigente.

ART. III.

D'après l'avis qui en a été donné par Monseigneur l'Evêque, il sera chanté un *Te Deum*, immédiatement après la messe qui commencera à onze heures.

ART. IV.

A midi et demi, le Maire décernera dans la Grande Salle de l'Hôtel-de-Ville, les prix aux Elèves des Ecoles de Chimie appliquée aux arts, de Botanique, de Dessin, et de Géométrie et de Mécanique industrielles, ainsi que des Médailles d'argent et de bronze à l'effigie de SA MAJESTÉ CHARLES X, à ceux des membres de la compagnie des Sapeurs-Pompiers, qui auront mérité ces récompenses.

Dans cette séance publique, le Maire, suivant la délibération du Conseil Municipal du 4 mai dernier, décernera aussi, en témoignage de la reconnaissance et de l'estime de la Ville d'Amiens, et comme prix de courage et d'humanité, des Médailles d'argent aux quatre Frères Charles POTIER et Jean-Baptiste POTIER, tous deux employés au Port d'Amiens, Alexandre-Yves POTIER et François-Auguste-Victor POTIER, tous deux ouvriers cordonniers, fils du sieur Yves-Antoine POTIER, l'un des syndics du Port et régisseur de la Barque d'Amiens à Abbeville, pour avoir retiré de l'eau des marchandises, des chevaux, des voitures, ainsi que plus de cent personnes en danger d'y perdre la vie, et pour avoir secondé, dans le cas d'incendie, le courage de l'excellent corps des Sapeurs-Pompiers. L'académie française a accordé le 25 août dernier, à chacun des quatre Frères POTIER, pour ses belles actions, une Médaille d'or de 500 francs.

D'après une autre délibération du Conseil Municipal du 18 août, le Maire remettra dans cette même séance publique, à la Demoiselle Marie-Louise-Aglaé DESAINT, âgée de 14 ans, fille du sieur Jean-Baptiste DESAINT, plafonneur, et membre de la compagnie des Sapeurs-Pompiers, et de dame Françoise CLABAULT, demeurant à Amiens, rue des Prêtres, n°. 39, une somme de cent francs qui a été votée en sa faveur, pour avoir, le 22 juillet dernier, sauvé la vie, en le recevant dans son tablier, à un enfant tombé d'un premier étage. M. le Préfet a accordé en outre à cette jeune fille, avec l'agrément de Son Excellence le Ministre de l'Intérieur, une gratification de 50 francs pour cette même action.

L'exposition des ouvrages de Dessin aura lieu à la Bourse, dans l'Ecole même, les 3, 4, 5, 6 et 7 novembre, depuis neuf heures du matin jusqu'à trois heures de relevée.

ART. V.

Si le temps le permet, il y aura des parties de Longue Paume, de Tamis et de Ballon, Tir à l'Arc, Jeu de Moulinet, ainsi que des Courses en sac.

Les prix pour les parties de Longue Paume, de Tamis et de Ballon, consisteront en vingt-une Médailles en argent et vingt-une en bronze, à l'effigie de SA MAJESTÉ CHARLES X.

Les parties de Longue Paume, de Tamis et de Ballon qui, dans la lutte préparatoire, auront mérité de jouer avec la partie fondamentale, recevront, soit qu'elles gagnent, soit qu'elles perdent en définitive, vingt-une Médailles en bronze, à titre de récompense.

Il sera accordé trois prix pour le Tir à l'Arc.

Il y aura également des prix pour le Jeu de Moulinet et pour les Courses en Sac.

ART. VI.

Ces divers Exercices seront placés; savoir :

Le Jeu de Longue Paume, dans la promenade de la Hautoye.

Le Jeu de Tamis, dans le quinconce à gauche de la barrière de Noyon.

Le Jeu de Ballon, dans la promenade de la Hautoye.

Le Jeu de Moulinet, dans la même promenade.

Le Tir à l'Arc, dans le fossé du Bastion de Longueville.

Les Courses en Sac, depuis la porte de la Hautoye jusqu'au Bastion de Guyencourt.

ART. VII.

Les personnes qui auront l'intention de concourir à ces différens Exercices, devront préalablement se faire enregistrer à la Mairie.

Ces Exercices commenceront le 4 novembre prochain, à une heure.

A cinq heures, le Maire décernera, au son de la musique, les Prix aux vainqueurs, dans la Halle aux Grains.

ART. VIII.

Des Orchestres seront placés dans l'intérieur de la Halle aux Grains, pour donner à la Jeunesse les plaisirs de la danse. Ce divertissement commencera à six heures du soir.

ART. IX.

Il sera tiré un Feu d'Artifice à sept heures, entre le chemin de Saint-Fuscien et le faubourg de Beauvais, de manière à être vu du rempart au-dessus de la rue Royale.

ART. X.

Tous les Edifices publics et l'intérieur de la Halle aux Grains seront illuminés.

ART. XI.

Les Habitans sont invités à illuminer aussi les façades de leurs maisons, et à employer les moyens propres à donner à la célébration de la Fête tout l'éclat dont elle est susceptible.

ART. XII.

La Bibliothèque sera ouverte depuis midi jusqu'à quatre heures.

ART. XIII.

Les Commissaires de Police sont chargés d'assurer l'entière exécution des mesures qui précèdent, de maintenir l'ordre et la tranquillité; à cet effet, il sera mis de la force armée à leur disposition.

ART. XIV.

Le présent sera soumis à l'approbation de M. le Préfet du Département, et après cette formalité, il sera imprimé, publié et affiché dans toute l'étendue de la Ville et de la Banlieue.

Fait à la Mairie d'Amiens, le 29 Octobre 1827.

Le Maire de la Ville d'Amiens, Chevalier de l'Ordre Royal de la Légion d'Honneur, Membre de la Chambre des Députés,

DAVELUY-BELLENCOURT.

Vu et approuvé par nous, Préfet du département de la Somme.

A Amiens, le 31 Octobre 1827.

Le M^is^. F. DE VILLENEUVE.

Amiens, Imp. de CARON-DUQUENNE, Imp. du Roi, de la Préfecture et de la Mairie.

Coup d'œil sur les jeux longs de paume ou assimilés pratiqués hors de la Picardie

Hormis nos jeux picards, les jeux longs de paume ou assimilés sont encore pratiqués, en Europe occidentale, dans différentes régions.

Parmi ces jeux, trois ont continué à se servir comme moyen de propulsion de la paume en la protégeant, ou la renforçant, par l'utilisation d'un gant :

- la balle-pelote belge ;
- le jeu français de paume de l'Avesnois et du Valenciennois ;
- le jeu de balle néerlandais « Kats Bonds » (jeu frison).

Balle-pelote belge

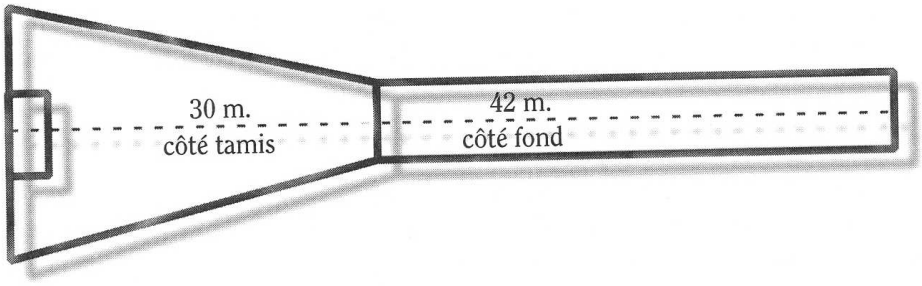
Avec 15 000 joueurs licenciés dont des semi-professionnels, la balle-pelote pratiquée en Belgique dans une zone délimitée à l'ouest par l'Escaut et à l'est par une ligne imaginaire située à une trentaine de kilomètres au-delà de la Meuse, est certainement le plus important des jeux longs dits « de paume » encore pratiqués actuellement.

La balle, dont la composition a évolué au cours des temps, est actuellement en matière plastique, son poids évoluant autour de 50 grammes, pour un diamètre de 45 mm environ.

C'est un véritable gant de cuir, épousant la forme des doigts, qui est utilisé pour la propulsion, la partie centrale intérieure étant renforcée par une plaque rigide qui recouvre la paume de la main et la naissance des doigts (première phalange).

Le terrain a une forme originale, le côté tir étant trapézoïdal et le côté fond rectangulaire.

Il se présente ainsi :



Le côté fond peut ne pas être toujours un rectangle parfait, certains terrains s'élargissant légèrement à partir de la corde, ce qui transforme cette partie également en trapèze dont les bases peuvent avoir, entre elles, un écart d'un mètre (7,50 m à la corde et 8,50 m au fond, par exemple).

Les terrains du jeu belge de la « petite balle au tamis » (qui n'est plus pratiqué actuellement) étaient semblables quant à la forme et aux dimensions côté fond, mais beaucoup plus larges côté « tamis » dont la grande base du trapèze atteignait 30 à 32 mètres.

On suppose que cette forme particulière provient du fait que ces différents jeux se sont pratiqués, à l'origine, sur des embranchements de routes en forme de fourches.

Il est aussi possible que les Anglais aient pris modèle sur ces terrains pour dessiner leurs premiers courts de tennis en forme de sablier (deux trapèzes accolés par leur petite base).

Les équipes de balle-pelote sont composées de cinq joueurs. Elles se rencontrent en parties de quinze ou treize jeux appelées « luttes ».

Jeu de paume de l'Avesnois et du Valenciennois

Coiffé par la Fédération du jeu de paume, organisme créé en 1924 dont le siège est à Haumont (Nord), ce sport compte une vingtaine de sociétés pour environ 1 000 licenciés. Il se joue sur des terrains semblables à ceux de la balle-pelote belge et utilise le même matériel (balle plastique et gants avec paume renforcée). Il organise ses propres compétitions et participe également à des épreuves avec ses voisins belges.

Jeu de balle néerlandais *Kats Bonds* (jeu frison)

Ce sport qui se pratique aux Pays-Bas, au nord et à l'ouest de la province de la Frise (d'où son appellation courante « jeu frison ») intéresse environ 14 000 licenciés.

Ses terrains sont rectangulaires (60 m x 32 m). La balle composée d'une enveloppe de cuir remplie de poils de veau pèse 24 grammes pour un diamètre de 4 cm. Elle est propulsée par la main protégée par un gant de cuir. Les équipes sont composées de trois joueurs.

Les autres jeux longs de paume ou assimilés encore en activité se situent dans le midi de la France, en Italie et en Espagne. Il s'agit de :

- la balle au tambourin française et la *palla tamburello* italienne ;
- du *pallone elastico* italien (genre de ballon au poing) ;
- de la balle à la main italienne (*palla a mano*) ;
- du jeu de rebot de la pelote basque française et espagnole ;
- et le jeu de pelote au long espagnol (*pilota all larg*) de Valence et des environs.

Balle au tambourin et *palla tamburello*

La balle au tambourin se joue en France, dans la région de Montpellier (une vingtaine de sociétés) et, sous l'appellation *palla tamburello,* dans toute l'Italie (450 sociétés pour environ 10 000 licenciés et de nombreux amateurs non licenciés).

Les terrains sont d'assez grandes dimensions (de l'ordre de 100 mètres sur 18 à 20 mètres) pour les rencontres au plus haut niveau, ces dimensions étant réduites pour les catégories inférieures et les jeunes.

Le jeu se pratique à l'aide de tambourins formés, depuis quelque temps, par un cylindre de matière plastique de 5,5 cm de haut et d'un diamètre de 28 centimètres, sur lequel est tendue une peau généralement plastifiée pour accentuer la sonorité du contact et ajouter ainsi au côté spectaculaire des échanges.

Cet instrument est solidement maintenu par une poignée de cuir fixée sur le côté, et sous laquelle on introduit la main, sauf le pouce qui repose sur la peau.

La balle, en caoutchouc, d'un diamètre de 6 cm, pèse de 60 à 66 grammes. En France, elle est mise en jeu toujours par le même joueur appelé « batteur » à l'aide d'un battoir, sorte de petit tambourin à long manche flexible, en bois de micocoulier.

Imitant en cela les Italiens, les joueurs français du Languedoc ont abandonné complètement le système des chasses qu'ils pratiquaient naguère en établissant successivement jusqu'à quatre chasses avant de « traverser ». Ces chasses étaient numérotés de 1 à 4 et jouées ensuite dans cet ordre.

Depuis cette modification, les équipes changent de camp tous les trois jeux, les parties pouvant atteindre dix-neuf jeux. Il s'agit donc maintenant, en quelque sorte, d'un genre de tennis sans filet, par équipes (de cinq joueurs).

Particularité unique, semble-t-il, dans les jeux de paume ou assimilés : les parties peuvent se terminer par un match nul. Il en est ainsi quand les équipes arrivent à égalité avant d'aborder le dernier jeu prévu. Si, par exemple, dans une partie en dix-neuf jeux les adversaires marquent chacun dix-huit jeux, la partie s'arrête là et le nul est proclamé.

Pallone elastico

Homologue italien du ballon au poing picard, le *pallone elastico* se joue dans le Piémont (région de Turin-Coni), sur des terrains de l'ordre de 90 mètres de long sur 16 à 18 mètres de large.

Le ballon utilisé est en caoutchouc, gonflé, plus léger que le ballon français puisque plus petit et non recouvert de cuir. Ce ballon italien pèse environ 200 grammes pour un diamètre approximatif de 105 mm.

Les parties se jouent généralement en onze jeux, entre équipes de quatre joueurs.

Palla a mano

Il s'agit de la balle à la main italienne qui est encore pratiquée par quelques équipes dans les environs de Brescia.

Pelote basque (Rebot)

La pelote basque, connue surtout par ses parties de « blaid » (balle au mur) qui se sont développées considérablement depuis qu'au XIX[e] siècle l'introduction de la gomme au centre des pelotes a rendu ces dernières vives et rebondissantes, continue à être

pratiquée également en face à face, avec chasses « arrayas » en langue basque) sous sa forme d'origine, le rebot (de reboter synonyme de « rechasser »).

Le rebot, genre de longue paume, se joue en plein air entre équipes de cinq joueurs, sur des terrains limités au moins d'un côté (côté rebot) par un mur ou fronton. Ces terrains sont longs d'environ 100 mètres et larges de 17 à 20 mètres.

Comme à la balle au tamis, la pelote est mise en jeu à main nue, après avoir rebondi sur un butoir, sorte de billot de bois plein, taillé en plan incliné (vers le mur de rebot) et posé sur un trépied.

Après avoir engagé, le joueur poursuit le jeu avec un gant de cuir semblable aux anciens gants utilisés à la balle au tamis, les quatre autres joueurs de l'équipe étant munis de chisteras qui, pour les parties de rebot, sont peu profonds.

Les points sont décomptés en quinzes, comme à la paume, chaque jeu en comportant quatre (15, 30, 40, jeu) et des avantages s'il y a lieu (écart de deux quinzes). Les parties se jouent en treize jeux.

Le rebot connaît une activité très satisfaisante au pays basque français où il est organisé chaque année un championnat national, mais au-delà des Pyrénées, cette discipline n'était plus pratiquée récemment que par deux ou trois sociétés. Des efforts seraient tout spécialement accomplis par les dirigeants espagnols pour remédier à cette situation [1].

Jeu de pelote au long espagnol (*pilota all larg*)

Les Espagnols de la région de Valence pratiquent surtout le jeu en trinquet, mais ils jouent également au jeu long de plein air à main nue ou au gant. Leur fédération fait actuellement état d'environ 4 000 licenciés.

NOTES

1. D'après la revue *Pilota* qui déclarait dans son numéro du 4e trimestre 1993 qu'en Espagne « le plus beau des jeux basques ne doit pas mourir ».

Joc de pilota (1881) jeu espagnol.

VILLE D'AMIENS.

FÊTE DE LA SAINT LOUIS,

Au 25 Août 1823.

RÉGLEMENT POUR LE JEU DE LONGUE PAUME A LA RAQUETTE.

LES Prix consisteront en sept Médailles d'argent à l'effigie de Sa Majesté Louis XVIII, et seront distribués aux sept Joueurs de la partie gagnante.

Tous les Joueurs de Longue Paume du Département seront admis à concourir pour les Prix ci-dessus, avec la première partie d'Amiens, dite fondamentale, en se conformant aux dispositions suivantes:

1°. La partie fondamentale ne pourra pas admettre d'étrangers.

2°. Chaque partie devra être composée de sept joueurs au plus et de six au moins.

3°. Dans le cas où une partie de sept joueurs, aurait à lutter contre une partie de six, le septième Jeu sera toujours tiré par le milieu de corde.

4°. Chaque partie sera composée de sept joueurs de la même Commune.

5°. Toutes les parties inscrites au Secrétariat de la Mairie, se rendront à la Hautoie le Dimanche 24 à deux heures précises de relevée, pour tirer entr'elles leur N°. d'ordre.

6°. La partie fondamentale ne prendra point de N°. d'ordre, étant destinée à jouer contre celle qui aurait vaincu toutes les autres.

7°. Aussitôt le tirage, le N°. 1er. jouera de suite avec le N°. 2, le N°. 3 avec le N°. 4 et ainsi de suite, si le nombre des parties est impair, la dernière jouera avec la première partie perdante, c'est-à-dire, avec le N°. 1er. ou le N°. 2.

8°. Toutes les parties gagnantes joueront ensuite entr'elles de la manière expliquée dans l'article précédent; c'est-à-dire que dans la supposition où les Nos. pairs auraient gagné d'abord, le N°. 2 jouerait avec le N°. 4, le N°. 6 avec le N°. 8, après quoi, les deux parties gagnantes joueraient entr'elles, pour savoir laquelle des deux serait admise à jouer les prix avec la partie fondamentale.

9°. Messieurs les Commissaires détermineront dans leur sagesse et suivant le nombre des parties qui se présenteront, en combien de jeux se feront les parties préliminaires. Ils feront en sorte qu'elles soient toutes terminées le 24, ou au plus tard le 25 au matin, de manière que l'après dinée de ce jour soit entièrement consacrée à la partie liée qui devra décider du sort des Prix.

Dans la supposition où aucune partie étrangère ne se présenterait, toutes les parties de la Ville *intra* et *extra muros*, sans aucune espèce d'exception, tireraient ensemble leur N°. d'ordre et se rendraient à cet effet le 24 à la Hautoie conformément à l'article 5 du réglement, ensuite elles joueraient entr'elles les parties préparatoires conformément à l'art. 7 et à la première disposition de l'art 8.

La partie qui par suite de ses succès dans la lutte préparatoire aura mérité de jouer les prix avec la partie fondamentale, recevra toujours, soit qu'elle gagne, soit qu'elle perde définitivement, 7 Médailles en bronze, à titre d'encouragement.

Messieurs les Élèves du Collége Royal, de St. Acheul et des autres Pensions de la Ville seront particulièrement invités par le Maire à former chacun une partie de Longue Paume, pour concourir aux prix ci-dessus.

Messieurs les Commissaires veilleront à l'exécution du présent Réglement, décideront tous les coups douteux, feront observer les usages locaux, et fixeront pour chaque partie perdante l'importance de la retribution du marqueur.

DISPOSITIONS GÉNÉRALES.

Des Juges Commissaires seront nommés par le Maire, pour cet exercice, et leur avis prévaudra en cas de contestation sur l'application des dispositions du présent Réglement.

Toutes contestations qui s'éléveront entre les Joueurs, à l'occasion de ce jeu, et qui n'auraient pas été prévues par le présent Réglement, seront terminées provisoirement par les Juges-Commissaires, et les Joueurs devront se conformer à leur avis jusqu'à la décision définitive du Maire.

Fait à la Mairie d'Amiens le 16 Août 1823.

Le Maire de la Ville d'Amiens Membre de la Chambre des Députés,

DAVELUY-BELLENCOURT.

De l'Imprimerie de Fs. CARON-BERQUIER, Imprimeur de la Cour Royale et de la Mairie, rue des Sergens, N°. 52.

Relations paumistes internationales

Le 30 novembre 1980 s'est tenue à Paris l'assemblée constitutive d'un organisme réunissant les fédérations françaises de la balle à la main, du ballon au poing, de la longue paume, du jeu de paume de l'Avesnois et de la balle au tambourin, la Fédération belge de balle-pelote, les fédérations italiennes de *palla tamburello* et de *pallone elastico*.

Cet organisme, qui prenait pour dénomination « Confédération internationale des jeux de paume » avait pour objectifs principaux :

– d'établir des liens d'amitié entre dirigeants et pratiquants des sports de même origine ;

– de faire mieux connaître les dits sports et de les mettre en valeur ;

– d'accroître les échanges nationaux et internationaux ;

– d'obtenir de la part des autorités sportives une considération égale à celle dont bénéficient d'autres sports.

Ce programme ne s'est malheureusement pas réalisé. Les activités se sont limitées à une seule démonstration des divers jeux les 14, 15 et 16 juillet 1982 à Beuvrages (près de Valenciennes) et à quelques rares réunions sans lendemains.

Comme l'a déclaré dans l'un de ses derniers comptes rendus le secrétaire général de la confédération : « En ce qui concerne la partie opérationnelle, les esprits n'étaient pas encore mûrs. »

Auraient-ils tendance à mûrir ?

Il le semblerait si l'on en juge par l'excellente initiative prise par certains des membres de la Confédération auxquels s'est joint le jeu de pelote espagnol de Valence, initiative qui a consisté à organiser une compétition internationale à main nue ou au gant, entre cinq nations (Belgique, Espagne, France, Italie et Pays-Bas). La France est représentée par la Fédération française de jeu de paume (de l'Avesnois et du Valenciennois).

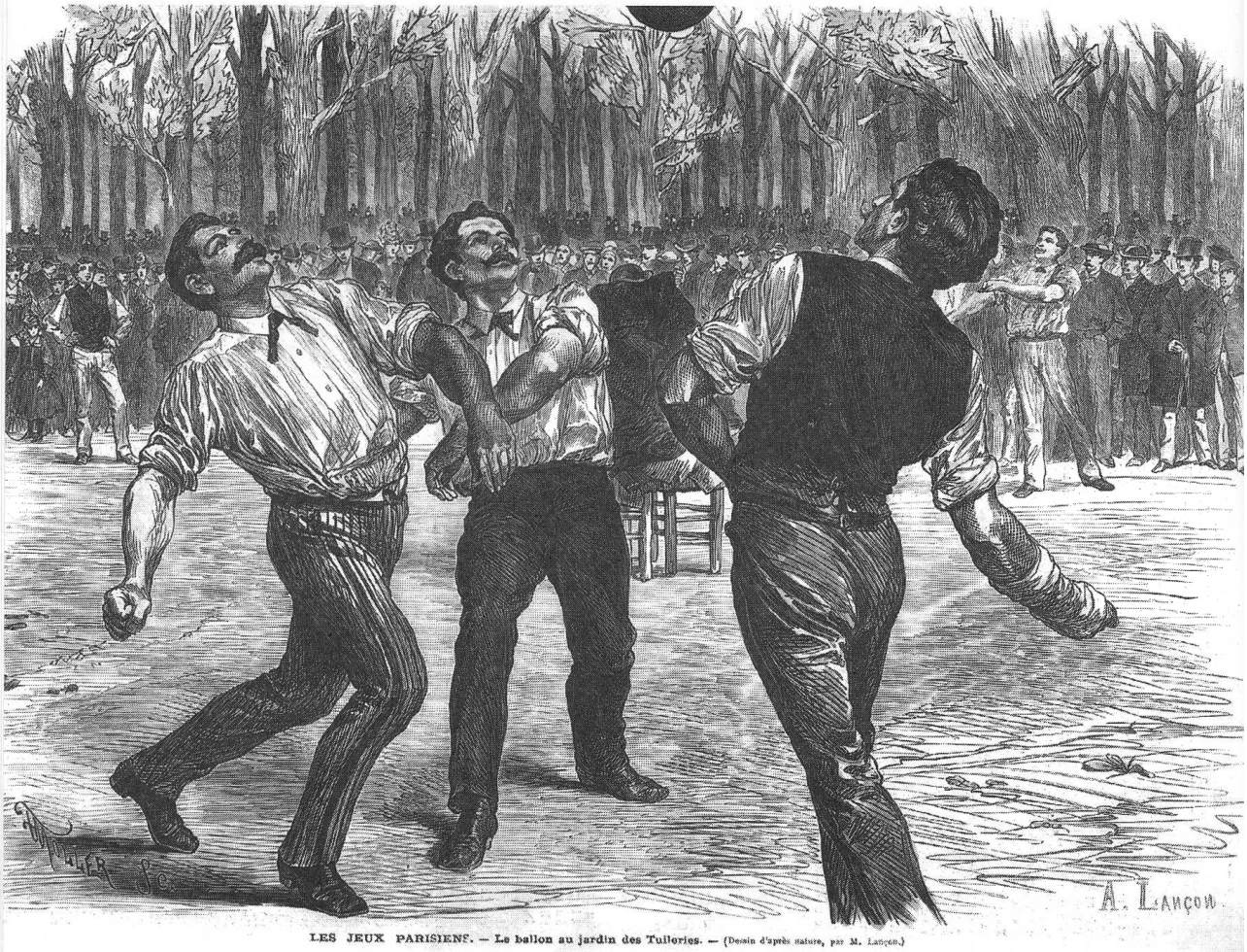
Les rencontres se jouent en sept jeux entre équipes de cinq joueurs, sur des terrains de 60 x 20 m. Il est utilisé des balles mousse ou des balles de tennis rasées et il est appliqué la règle traditionnelle des chasses.

Trois tournois ont été organisés jusqu'alors :

– le premier par les Espagnols, à Valence, du 30 août au 4 septembre 1993 ;

– le second par les Français, au Quesnoy (Nord), les 15, 16 et 17 juillet 1994 ;

– et le troisième par les Italiens à Impéria, les 23 et 24 septembre 1995.



LES JEUX PARISIENS. — **Le ballon au jardin des Tuileries.** — (Dessin d'après nature, par M. Lançon.)

Glossaire

À-balle : se dit d'une balle qui n'a pas encore effectué son second bond et reste donc jouable.

Au ballon : incitation à rechasser le ballon qui, n'ayant pas accompli son second bond, peut être renvoyé valablement (ballon au poing).

Basse : se dit d'une balle qui tombe avant ou sur la corde (synonyme : dessous).

Basse-volée ou demi-volée : joueur dont la place se situe entre le foncier et les cordiers.

Basse-volée de 15 : (n'existe qu'au jeu de la balle au tamis) joue le rôle de la haute-volée du jeu de la balle à la main, sa place normale se situant entre le fort du jeu et le deuxième fort du jeu.

Bonne : se dit d'une balle qui tombe à l'intérieur des limites.

Bordure : limite longitudinale. (synonymes : lisière ou lite.)

Bourrer : synonyme d'enfoncer (ballon au poing).

Chasse : fiche, tige ou bâton à poser ou à planter sur le bord de l'aire de jeu, à hauteur du point où la balle ayant effectué plus d'un bond, a été arrêtée ou est sortie des limites longitudinales, en vue de fixer une limite provisoire et imaginaire entre les deux camps, pour l'attribution d'un seul quinze.

Coin de corde : cordier dont la place est située près des limites longitudinales (à l'aile de la ligne formée par les cordiers) on distingue le « coin de corde de gauche » et le « coin de corde de droite ».

Corde : ligne de 3 à 5 cm de large, perpendiculaire aux limites latérales (peinte ou matérialisée par une tresse) et séparant les deux équipes en présence lors de la mise en jeu de la balle. La corde est une simple ligne de service ; elle est censée ne plus exister dès que la balle a été mise en jeu valablement, sauf dans les parties enlevées de longue paume où elle continue à jouer son rôle de façon permanente.

Cordier : joueur placé près de la corde et dont la mission principale consiste à arrêter les balles venant de l'équipe adverse soit en roulant soit à faible hauteur, pour établir des chasses ou pour défendre ces chasses en empêchant lesdites balles de pénétrer dans son camp – on distingue le milieu de corde et les coins de corde.

Couper : arrêter une balle, c'est-à-dire « couper » sa trajectoire, soit pour établir une chasse, soit pour empêcher cette balle de pénétrer dans le camp dont la limite est constituée par la ligne imaginaire de la chasse (synonyme : tiercer).

Créneaux : intervalles entre les cordiers.

Défendre une chasse : jouer pour empêcher la balle de pénétrer et de mourir dans son camp dont la limite est déterminée par une chasse préalablement posée.

Dehors : se dit d'une balle tombant, de volée, hors des limites longitudinales ou sur ces limites.

Dessous : synonyme de « basse ».

Deuxième fort du jeu : joueur occupant le fond d'une équipe du jeu de la balle au tamis.

Doublée : se dit d'une balle qui a fait au moins deux bonds.

Échanges : renvois successifs de la balle par chacune des équipes en présence.

Empaumer : (longue paume) frapper avec le milieu du tamis de la raquette.

Enfoncer : renvoyer la balle de plus en plus loin et obliger ainsi les adversaires à reculer.

Enlever : renvoyer la balle en l'air.

Enveloppée : se dit d'une balle à laquelle le joueur imprime, au départ, une rotation qui lui fait accomplir une trajectoire arquée et un bond en conséquence.

Établir une chasse : jouer pour aboutir à la pose d'une chasse.

Faire rouler : expression signifiant « terrer ».

Fiche : tige ou bâton faisant office de chasse.

Filer : mettre la balle en jeu en lui faisant suivre une trajectoire tendue, rapide et parallèle au sol, afin qu'elle franchisse la corde à peu de hauteur (coup assez difficile à réaliser).

Foncier : joueur du « fond » de l'équipe, c'est-à-dire occupant, en principe, la place la plus éloignée de la corde – en règle générale, le meilleur joueur de l'équipe (à la balle au tamis, le principal joueur s'appelle « fort du jeu »).

Fond : fond du jeu, opposé au côté tir.

Fort du jeu : joue, à la balle au tamis, un rôle semblable à celui de foncier des autres jeux – n'occupe cependant généralement pas le fond du jeu où se situent le deuxième « fort du jeu » et les « basses-volées de 15 » (ce terme est parfois utilisé au ballon au poing et à la balle à la main, concurremment avec « foncier »).

Haute-volée : (n'existe que dans le jeu de la balle à la main) joueur dont la place peut se situer soit entre le foncier et les basses-volées, soit derrière le foncier.

Ligne : se dit d'une balle qui tombe sur une des limites longitudinales, donc considérée comme « dehors » (« la balle est ligne »).

Lisières ou lites : limites longitudinales.

Livrage ou livrée : mise en jeu de la balle (service) – ces termes sont utilisés surtout par le ballon au poing et la balle au tamis.

Livrer : mettre la balle en jeu (synonymes : servir ou tirer).

Manike et manikrake : mots picards tirés du français « manique » et utilisés par les joueurs de ballon au poing. La manike est une bande de toile ou de cuir protégeant le poignet et une partie de l'avant-bras et la manikrake est un dispositif en cuir empêchant l'hyper-extension du coude.

Milieu de corde : joueur dont la place est située au centre de la ligne formée par les cordiers.

Peloter : pratiquer des échanges sans faire partie, par exemple, avant de commencer une partie – parfois synonyme d'échanges.

Piète : nom de la livrée au jeu de la balle au tamis lorsqu'elle s'effectue directement au moyen du tambour, sans utilisation du tamis (« livrée à la piète »).

Piquer : rabattre la balle dans le camp de l'adversaire.

Placer : s'efforcer d'envoyer la balle à un point précis du terrain, hors de portée des adversaires.

Plein fond : extrémité de l'aire de jeu côté rachas, d'où l'expression « livrer plein fond ».

Quinze : point marqué – peut être aussi synonyme de « faute » (la balle est « quinze », c'est-à-dire que la faute commise est pénalisée d'un quinze).

Rachas : (de rachasser) camp opposé au côté du tir – synonyme : fond.

Rachasser ou rechasser : renvoyer la balle.

Rapport : ligne limitant la longueur des terrains dans divers jeux et dont le franchissement par la balle entraîne des conséquences différentes selon les jeux.

Raquette courte : façon de tenir le manche de la raquette pour couper la balle, la main rapprochée du tamis, ce qui permet de manipuler ladite raquette avec plus de rapidité et de sûreté – un bon arrêt s'effectuant par simple opposition, sans frapper, le cordier de longue paume n'a pas à utiliser le ballant procuré par le long manche de la raquette.

Revers : coup qui consiste à renvoyer la balle en la frappant du côté opposé à celui de la main qui tient l'instrument de propulsion – on disait autrefois « coup d'arrière-main ».

Tamis : ce nom désigne :

– l'instrument utilisé dans le jeu de la balle au tamis pour la mise en jeu de la balle ;

– le cordage des raquettes de longue paume ;

– et il est utilisé, parfois, dans d'autres jeux que la balle au tamis, comme synonyme de « côté tir ».

Tamiser : faire rebondir la balle sur le tamis avant de la mettre en jeu.

Terrer : rechasser la balle en la faisant rouler par terre.

Tiercer : synonyme de « couper » – ce terme vient de la courte paume : dans une équipe de trois joueurs, un joueur « secondait » le joueur principal qui « tenait » le jeu, et un autre le « tierçait » ; ce dernier, placé près du filet (à l'origine près de la corde) faisait office de cordier.

Tir : mise en jeu de la balle (service) – le ballon au poing et la balle au tamis utilisent plus souvent les termes « livrage » ou « livrée » tir ou tiré désigne aussi le côté « tir » par opposition au côté « fond » ou « rachas ».

Tirer : mettre la balle en jeu (servir) – le ballon au poing et la balle au tamis utilisent plus souvent le terme « livrer ».

Tirer plein fond : livrer la balle le plus loin possible, au fond du jeu.

Tireur : joueur qui met la balle en jeu.

Touché ou touche : joueur touché par une balle à une partie quelconque de son corps ou de ses vêtements, ce qui donne le quinze à l'adversaire.

Touche-deux : balle frappée deux fois successivement par le même joueur ou par deux joueurs du même camp avant qu'elle ait accompli son second bond.

Traverser : consiste, pour les deux équipes en présence, à permuter, après établissement de deux chasses (ou de la chasse du jeu) l'équipe située côté « tir » passant côté « fond » et inversement – on dit aussi « passer ».

Volée enlevée : coup qui consiste à renvoyer la balle en l'air en la reprenant de volée.

Volée terrée : coup qui consiste à renvoyer la balle par terre en la reprenant de volée.

Marque et annonces du marqueur

La première à la corde : annonce du début d'une partie ; signifie que, quelle que soit la trajectoire de la balle, la première chasse sera posée à hauteur de la corde.

Où elle va : annonce du second coup d'une partie ; signifie que la chasse sera marquée normalement, c'est-à-dire qu'elle sera posée à hauteur du point où la balle, non reprise avant son second bond, sera arrêtée (ou sortira des limites longitudinales de l'aire de jeu).

Une chasse, encore une : une première chasse (la rouge) étant posée, le marqueur invite les équipes à jouer en vue de poser la seconde (la bleue).

Deux chasses, traversez (ou passez) : la seconde chasse étant posée, le marqueur invite les équipes à permuter.

Chasse du jeu : chasse posée alors que pour l'une des équipes, ou pour les deux, il n'y a plus qu'un seul quinze à réaliser pour gagner le jeu (chasse bleue).

Quinze À : les deux équipes sont à égalité à 15. En réalité, il s'agissait de « quinzain » qui est devenu 15 à par déformation.

Trente À : les deux équipes sont à égalité à 30 – Déformation de « trentain ».

Quarante à deux (ou À deux) : les deux équipes sont égalité à 40.

Normalement, cette annonce ne devrait être utilisée que dans les jeux joués avec avantages, l'expression « à deux » voulant dire que l'on se trouve à deux quinzes de la fin du jeu et non que les équipes marquent toutes les deux 40.

Dans les jeux sans avantage, il conviendrait d'annoncer 40 à 40, ou 40 partout. Cette disposition n'est plus respectée aujourd'hui et on annonce « 40 à 2 » ou simplement « à deux » que l'on joue avec ou sans avantages [1].

Avantage : Quinze marqué après une égalité à 40 lorsque le jeu ne peut être gagné qu'avec un écart de deux quinzes. Si le coup suivant remet les deux équipes à égalité, on annonce, de nouveau « à deux » (certains marqueurs, empruntant au tennis, annoncent « avantage détruit »).

Rien du jeu : aucun quinze n'a encore été marqué dans un jeu par l'une ou l'autre des équipes.

Jeu et partie : fin de la partie, l'une des équipes venant de gagner le dernier jeu et la dite partie.

NOTES

1. À deux est devenu le « deuce » du tennis anglais et il a conservé là sa vraie signification.

N. B. Autrefois, le marqueur annonçait tout d'abord les points de l'équipe qui venait de réaliser le quinze. Depuis quelque temps, il commence par les points de l'équipe qui est au tir.

Quelques expressions proverbiales ou populaires provenant des jeux de paume

Les jeux de paume sont à l'origine de nombreuses expressions proverbiales ou populaires dont certaines sont encore en usage de nos jours. En voici quelques unes parmi celles qui ont été ou sont encore fréquemment utilisées.

Renvoyer la balle : répliquer avec vivacité ou se décharger sur quelqu'un d'une affaire ou d'un embarras.

Se renvoyer la balle : échanger des propos ou des arguments avec vivacité.

Prendre ou saisir la balle au bond : saisir vivement une occasion favorable.

Saisir la balle entre bond et volée : agir au moment opportun.

Soit de bond, soit de volée : faire une chose d'une manière ou d'une autre.

Faire faux-bond : manquer à l'engagement que l'on a pris.

La bailler belle : c'est-à-dire livrer « beau » juste à portée de l'adversaire de telle façon que celui qui reçoit la balle ne peut y croire.

Au bon joueur la balle lui vient : homme habile qui sait faire tourner la chance en sa faveur.

Jeux de mains, jeux de vilains : les vilains qui n'avaient pas les moyens de s'acheter les coûteuses raquettes fabriquées par les maîtres-paumiers, jouaient à la main (premier sens de ce proverbe).

Enfant de la balle : à l'origine, enfant d'un maître-paumier par extension, est devenu toute personne élevée dans la profession de sa famille.

Amuser la galerie : jouer surtout pour se donner en spectacle (il s'agissait de la galerie située sous le toit de service des tripots).

Par dessous la jambe : avec désinvolture, joueur de paume qui pour démontrer qu'il était adroit et décontracté, faisait passer la balle par dessous sa jambe pour la renvoyer.

C'est un grand casseur de raquettes : se dit d'un homme qui se vante de choses qu'il n'a pas faites.

Être à deux de jeu : se trouver à égalité.

Quelques citations

« Le jeu le plus propre à exercer toutes les parties du corps, c'est la paume. » Erasme, « Les colloques ».

« J'aimeroy aussi cher que mon escolier eut passé le temps à jouer à la paume ; au moins le corps en seroit plus allègre. » Montaigne, *Essais*.

« Quand on joue à la paume, c'est une même balle dont on joue l'un contre l'autre, mais l'un la place mieux. » Pascal.

« Le paumiste picard est l'un des maillons d'une chaîne invisible mais ininterrompue dont le premier maillon a été forgé par ses lointains ancêtres il y a près de vingt siècles. Qui dit mieux en matière de tradition ? » X.

« La longue paume, sport de grande classe, a été conçue par le génie grec, imprégnée de l'esprit français, et maintenue grâce à la fidélité et au bon sens picards. » X.

En guise de conclusion : SOS

Le chapitre rédigé en guise de conclusion de la première édition de cet ouvrage publiée en 1981, débutait par une question : « Que vont devenir nos jeux de balle et ballon ? »

Cette question qui était suscitée par l'avenir très incertain, pour ne pas dire inquiétant, de ces jeux, est plus que jamais d'actualité.

Le déclin des jeux de balle et ballon

La balle au tamis dont sept sociétés avaient repris leur activité en 1976-1977 après une éclipse totale d'une douzaine d'années, a replongé au point d'en être réduite à des parties de démonstration, parties que l'on doit à l'opiniâtreté d'une vingtaine de joueurs de Méneslies et d'Yzengremer.

La très classique balle à la main continue à régresser, le nombre de ses sociétés étant réduit à huit et le nombre de ses joueurs à une centaine.

La longue paume se maintient sans plus. Elle accuse même une baisse de ses effectifs : 1346 au début de la saison 1995 contre 1439 début 1981. Les sociétés phares de Paris et d'Amiens qui avaient brillé de tous leurs feux jusqu'au milieu de ce siècle, ne sont plus en mesure, actuellement, d'aligner les six joueurs susceptibles de former une équipe de « terrée » valable.

Seul, le ballon au poing a eu la satisfaction d'enregistrer une progression de ses effectifs, ce qui est dû, en partie, à l'incorporation de joueurs plus jeunes avec, en particulier, la création d'une catégorie minimes. Mais sa zone d'activités a tendance à se restreindre ; alors qu'elle s'étendait naguère à l'ouest du département de la Somme jusqu'à Airaines et Poix, les deux sociétés survivantes de ce secteur (Flixecourt et Saint-Aubin-Montenoy) ont disparu au cours de la dernière décennie.

Dans l'ensemble, il faut bien admettre que nos jeux de balle et ballon continuent à décliner et que cette régression devient menaçante pour leur existence même. La principale cause de désaffection de ces jeux réside, sans aucun doute, dans le fait qu'ils ont été et sont encore méconnus de la plupart de nos compatriotes.

Très nombreux sont ceux qui pensent que le sport n'existe en France que depuis la fin du siècle dernier, époque à laquelle les jeux des Anglais qui avaient pris le nom de « sports » par déformation de l'ancien français « desport », ont fait leur apparition sur le Continent.

Il faut dire qu'avant cette période, peu d'auteurs ont daigné s'intéresser aux jeux et divertissements, sujets longtemps considérés comme peu sérieux.

Comme l'a déclaré Jean Durry, fondateur du musée du sport, dans un ouvrage collectif publié en 1981 et contenant un chapitre traitant des origines du sport en France [1] : « Nous ne savons rien, nous commençons à voir percer les rayons de lumière. [...] Contrairement à ce que l'on a longtemps pensé, le sport en France a lui aussi son histoire, ses racines profondes, mais, de cette culture, de cette richesse, la découverte ne fait que commencer... Laissant de côté les tournois, les joutes, la vénerie d'antan, les prouesses guerrières des seigneurs et des chevaliers... il me paraît plus artificiel encore, de négliger la vogue que connut, du XIII^e^ au XVII^e^ siècle, la paume, avec ses règles, ses parties codifiées, ses champions. »

Les règles dont fait état Jean Durry sont celles de la courte paume qui a emprunté beaucoup aux jeux longs dont les origines sont très antérieures au XIII^e^ siècle.

On découvre les éléments constitutifs de ces règles dans les textes grecs de l'Antiquité et on les retrouve dans les jeux longs pratiqués au Moyen Âge lorsque l'on constate leur existence après dissipation des ténèbres engendrées par la décadence romaine et les invasions barbares. Et, fait remarquable, bien que transmises oralement jusqu'à la fin du siècle dernier, les dites règles, bien caractéristiques, sont encore appliquées dans la plupart des jeux traditionnels existant de nos jours.

Des règles du jeu d'une remarquable pérennité

Comment peut-on expliquer cette exceptionnelle pérennité ?

S'il n'existe pas de définition officielle du sport, on admet généralement qu'il s'agit de la pratique d'activités physiques et ludiques exercées dans un but de compétition, ce qui suppose l'existence de règles assurant aux compétiteurs des chances strictement égales de remporter la victoire.

Cette prescription, de la plus haute importance dans le domaine qui nous occupe, est scrupuleusement respectée dans les jeux de paume.

Tout d'abord, le résultat n'étant acquis qu'après la dernière frappe de balle, chaque concurrent conserve ses chances jusqu'à l'ultime échange, des renversements de situation *in extremis* n'étant pas tellement exceptionnels.

Ensuite, une partie ne peut être remportée par un seul point d'écart. Quelles que soient les conventions, il en faut au moins deux.

Enfin et surtout, sauf point acquis sur faute pénalisable commise par l'équipe adverse, tous les points se réalisent en deux temps, l'équipe désavantagée dans le premier temps ayant la possibilité de se racheter dans le second. En quelque sorte, elle peut faire appel.

Il s'agit là de l'importante et très ingénieuse formule du gagne terrain matérialisée par les chasses et donnant lieu à une permutation des équipes entre les deux temps.

Imaginons que cette permutation soit précédée d'un échange de propos, ceux-ci pourraient être les suivants :

De la part de l'équipe désavantagée : vous avez réussi dans le premier temps à nous faire perdre du terrain en faisant mourir la balle très loin, mais, placés dans les mêmes conditions que vous, nous serions fort capables de faire mieux.

Réponse des adversaires : tout à fait d'accord pour vous permettre d'essayer. Prenez notre place, nous prenons la vôtre. Si vous faites mieux, vous prenez le point, sinon il est à nous définitivement.

A la paume, un point gagné est donc bien gagné ; il ne doit rien au hasard ni à une intervention extérieure de quelque nature que ce soit.

C'est ce qui a fait dire que les règles des jeux de paume que nous devons aux Grecs de l'Antiquité n'étaient pas perfectibles et, effectivement, on n'a pas trouvé mieux depuis. Dans ce domaine, *aucun sport de balle ou de ballon existant actuellement ne peut prétendre à un tel degré de perfection,* c'est-à-dire que les jeux de paume ou assimilés pourraient, (et devraient) constituer un support d'éducation par excellence, vocation première des sports.

Mais, pour leur grand malheur, malgré leur valeur exemplaire, nos jeux n'intéressent pas les médias. Ni gros sous, ni grosses têtes, aucune chance de retenir leur attention.

A notre époque où tout est spectacle, on juge un sport non pas selon sa valeur intrinsèque, mais en fonction de l'importance du public qu'il attire. Or, s'il est reconnu que ce public n'est pas tellement regardant quant à la qualité du sport qui l'intéresse, ses motivations étant essentiellement émotionnelles ou partisanes, il n'empêche qu'il constitue la grosse masse de la clientèle des médias, et c'est ce qui compte.

Comme l'ont déclaré très franchement les dirigeants du plus grand quotidien sportif français *L'Équipe* au cours d'une réunion patronnée par le CNOSF et à laquelle assistaient les représentants des fédérations sportives :

« *L'Équipe* n'est pas le *JO* du sport. C'est une entreprise commerciale et non un service public. N'a pas l'obligation de parler de tous les sports. Retient les grands événements médiatiques, ce qui est spectaculaire, ce qui fait vendre le journal[2]. »

Il ne fait aucun doute qu'un raisonnement analogue est tenu par tous les autres médias, y compris certainement par l'envahissante télévision.

Pour beaucoup de dirigeants sportifs, l'essentiel dans le sport médiatisé, ce n'est plus de participer, comme l'a proclamé dans son homélie, lors de l'inauguration des Jeux de Londres, en 1908, l'évêque de Pennsylvanie, affirmation dont la paternité a été attribuée, à tort, à Pierre de Coubertin. L'essentiel, de nos jours, c'est de gagner à tout prix. Une équipe qui ne gagne plus perd son public.

Sans trop se soucier de l'équilibre des chances entre adversaires que doit observer tout sport qui se respecte, on constitue des clubs de spectateurs conditionnés que l'on baptise « supporters » et dont la mission consiste à prendre parti systématiquement (et bruyamment) pour l'équipe locale, supporters à qui il arrive souvent « d'en rajouter » en conspuant l'équipe visiteuse à longueur de match et même au-delà lorsque la dite équipe a eu l'outrecuidance de gagner. On préconise, en quelque sorte, chauvinisme et mauvaise foi. Singulières notions à inculquer à la jeunesse !

On construit des stades de plus en plus grands pour accueillir des foules de plus en plus denses en oubliant ce qu'ont déjà provoqué ces concentrations d'excités.

Pierre de Coubertin a exprimé sans ambages son opinion sur la foule « sportive » [3]. Cette opinion, la voici (et cette fois, elle est bien de lui) :

« Le calme sportif rencontre en face de lui deux adversaires terribles dont la défaite seule peut lui permettre d'établir son règne. Ces deux adversaires sont la hâte et la

foule. [...] Et la foule. Celle-là fait peut-être encore plus de mal (que la hâte). Elle est partout sous des formes variées. Ce ne sont pas seulement les spectateurs qui, par leur nombre, leurs enthousiasmes ou leurs dédains, leurs applaudissements ou leurs critiques, influent déplorablement sur l'atmosphère sportive, c'est encore et surtout la presse avec sa publicité outrancière, ses dépêches, ses chroniques, son verbiage, ses ridicules exaltations, ses formules ampoulées et ses clichés vulgaires. [...] Oui, il faut que le sport devienne l'empire du matin calme et, pour y établir ce calme indispensable, il faut en chasser la hâte et la foule, ces deux vampires de la civilisation moderne. »

Les pertinentes recommandations du plus célèbre des hommes de sport que la France ait connu n'ont pas été retenues et les vampires se portent de mieux en mieux.

La propagande outrancière dont bénéficient quelques sports business devient de plus en plus envahissante et elle s'exerce, bien entendu, au détriment des activités sportives désintéressées parmi lesquelles figurent nos jeux de balle picards.

Compte tenu de cette redoutable concurrence, ces jeux, dont l'impact s'est réduit au point de ne plus franchir qu'à peine les limites d'un département, pourront-ils se maintenir ? Rien n'est moins sur.

Ce qui est certain, c'est que ce maintien éventuel ne peut plus dépendre uniquement de l'action de leurs dirigeants, aussi dévoués soient-ils.

Si ces jeux ne sont pas beaucoup mieux soutenus par les pouvoirs publics qu'ils ne le sont aujourd'hui, tout est à craindre, y compris leur disparition.

À titre d'exemple, ils n'ont jamais réussi à obtenir le concours du moindre Conseiller technique malgré leurs demandes maintes fois réitérées, alors qu'en ont été dotés d'autres disciplines dont les effectifs étaient nettement inférieurs à ceux de nos jeux (balle au tambourin par exemple).

Dans un autre ordre d'idées, cet exceptionnel et véritable patrimoine humain que constituent près de vingt siècles de pratique ininterrompue sur la terre picarde ne mériterait-il pas de faire l'objet d'une considération toute particulière de la part des décideurs régionaux ? Comme l'a déclaré Paschal Grousset, le fondateur de la Ligue d'éducation physique [4] : « Avoir le jeu de paume dans son patrimoine et le laisser dépérir est plus criminel que d'abandonner un chef-d'œuvre de l'art à l'action des intempéries. »

Le dépérissement est en cours. Il serait plus que temps de réagir.

Notes

1. J. Durry, « Les origines du sport en France », extrait de l'ouvrage collectif de Claude Paciello *Sports et société,* éditions Vigot, 1981.

2. Extrait de l'article publié dans la revue fédérale *Longue paume,* numéro 51, juin-juillet 1991.

3. Pierre de Coubertin, extraits de la revue *L'éducation physique,* X[e] année, numéro 3 du 15 février 1911, pages 72-73.

4. Philippe Daryl (pseudonyme de Pascal Grousset), *Renaissance physique,* 2[e] édition, éd. J. Hetzel et Cie, s. d. (1888 ?).

Bibliographie

Ouvrages imprimés

1. Ouvrages généraux comportant des chapitres traitant des sports de balle

Tout d'abord, deux ouvrages considérés comme des classiques du genre, le premier comportant des chapitres consacrés à l'origine et à la conception des exercices physiques et sports dans l'Antiquité, et le second traitant de l'évolution des dites activités jusqu'à la Révolution.

L. Bècq de Fouquières, *Les jeux des anciens,* 2e édition, Paris, 1873, Librairie Académique Didier et Cie, 460 pages.

J.-J. Jusserand, *Les sports et jeux d'exercice dans l'ancienne France,* 3e édition, Paris 1901, Plon Nourrit et Cie, 474 pages.

Nous citerons ensuite :

Académie universelle des jeux, Amsterdam 1777, 2 volumes, pages 25 à 28 du second volume consacrées à la longue paume.

G. de Saint-Clair, *Jeux et exercices de plein air,* 3e édition, Paris 1889, P. Arnould, pages 129 à 145 consacrées à la longue paume.

Benjamin Pifteau, *Grande Encyclopédie générale des jeux,* Paris, non daté (fin XIXe siècle) Arthème Fayard « Le ballon » pages 33 et 34, « La paume » pages 568 à 584.

Henry René d'Allemagne, *Sports et jeux d'adresse,* Paris, non daté (vers 1903). Librairie Hachette et Cie pages 165 à 195 consacrées aux jeux de paume.

Ernest Weber, *Sports athlétiques,* Paris, 1905, Garnier frères, pages 280 à 290 consacrées à la longue paume. (À noter que cet auteur a reproduit à peu près son texte dans le petit volume de la collection « Les sports pour tous » de la collection Nilsson publié à la même époque, longue paume pages 67 à 78).

Roger Depagniat, *Les sports dans l'Antiquité,* Paris 1911, Eugène Figuière et Cie, pages 135 à 148 consacrées à la sphéristique.

Encyclopédie des sports, Paris 1924, Librairie de France, 2 volumes, tome II, *Les jeux de balle* par Marcel Reichel dont pages 185 à 189 sur la longue paume. Le tome I comporte une bonne documentation sur l'histoire des sports de l'Antiquité à nos jours (1924) et sur les débuts de l'organisation du sport en France.

Lieutenant-Colonel Henry Carre, *Divertissements, sports et jeux des Rois de France,* Paris 1937, Gallimard, 283 pages.

Revue des Arts et Traditions populaires – Articles de P. Boratav et Hélène Tremaud, « Les jeux de force et d'adresse » dans les numéros 1-2 et 3-4 de l'année 1958 parus respectivement en janvier et juillet 1959.

Encyclopédie des sports sous la direction de Jean Dauven, Paris, non daté (vers 1966), « La Paume », par Émile Planet, pages 355 à 358.

Hélène Trémaud, « Jeux de force et d'adresse », *Guide ethnologique du Musée National des Arts et Traditions Populaires,* n° 14, Paris 1972, 48 pages.

René Debrie avec la collaboration de René Gaudefroy et Paul Louvet, *Contribution à l'étude des jeux picards traditionnels*, « Annales du Centre régional de recherche et de documentation pédagogiques », Amiens 1974, 123 pages, Intéressants chapitres sur la longue paume et le ballon au poing avec vocabulaire des termes en patois picard pour ces deux jeux.

Jacques de Wailly et Maurice Crampon, *Le Folklore de Picardie (Somme, Oise, Aisne),* Collection de la Société de Linguistique Picarde (vol. IX), Amiens 1968, « Jeux de balle », pages 205 à 207.

Jean-Michel Mehl, *Les jeux au royaume de France du XIII^e^ au début du XVII^e^ siècle,* Fayard 1990, 631 pages, chapitres consacrés à l'anatomie du jeu de paume pages 31 à 42, et de la soule pages 68 à 75.

Guy Bonhomme, *De la paume au tennis,* Paris 1991, collection « Découvertes Gallimard », 144 pages.

2. Jeux de balle

Jeux de balle et de ballon, football, paume, lawn-tennis, par un juge du camp, encyclopédie des sports sous la direction de Philippe Daryl, Paris 1894, Librairies Imprimeries réunies, 231 pages.

E. de Nanteuil, G. de Saint-Clair, C. Delahaye, *La paume et le lawn tennis,* Paris 1898, Hachette et Cie, 422 pages.

3. Choule

Alexandre Sorel, *Le jeu de la choule. Recherches sur son origine, sa signification et la façon dont il se pratiquait,* Compiègne, librairie Poutrel frères 1895, 24 pages.

Joseph Boulanger, *Le jeu de la choule,* Conférence des Rosatis Picards du 7 février 1903, brochure VII de la 1re série, 29 pages.

Revue du folklore français, tome I, 1930, « Le jeu de la choule en Picardie » par L. Gamard, pages 223 à 225.

Bulletin folklorique d'Ile-de-France, suite d'articles sur la choule dans les bulletins de l'année 1946 et du premier trimestre 1947.

4. Balle au tamis

Fédération picarde des sociétés du jeu de balle au tamis de la Somme, Règlement imprimé du 6 mars 1921, 39 articles.

Jean Saint-Germain, *Le jeu de balle au tamis,* avant-propos d'Étienne Chantrel. juin 1932, 20 pages.

Fédération picarde des sociétés du jeu de balle au tamis de la Somme, Règlement imprimé du 16 mars 1935, 40 articles.

G. Vasseur, *La balle au tamis,* non daté (vers 1945), société d'Émulation d'Abbeville.

Revue *La Picardie,* n° 5 de l'année 1945 « La Pelote au tamis », par Georges Mallet.

Revue *La Picardie,* n° 6 de l'année 1948 « Les jeux de chez nous : la balle au tamis », par Georges Mallet.

Bulletin folklorique d'Ile-de-France, IXe année, avril-septembre 1946, pages 12 à 18 « Le jeu de sas ou de balle au tamis en Seine-et-Oise », par Roger Lecotte.

Bulletin folklorique d'Ile-de-France, IXe année, octobre-décembre 1946, pages 14 à 18 « Le jeu de tamis dans l'Oise », par Roger Lecotte.

Bulletin folklorique d'Ile-de-France, XVIIIe année (nouvelle série), octobre-décembre 1955 page 795, « Ancienneté du jeu de tamis », par Roger Lecotte, pages 796 à 802, « Enquête 1955 sur le jeu de tamis », par Pierre Amye.

5. Ballon au poing

Fédération des ballonnistes de la Somme, Amiens 1929, Imprimerie du Progrès.

Le ballon au poing, ses règles officielles, 1946, Imprimerie du *Courrier Picard.*

Revue *Économie 80,* n° 33, mai/juin 1973, pages 21 à 25, « Le ballon au poing en plein renouveau », par Jacques Legru.

Bulletin *Le ballon au poing,* organe mensuel du Club sportif des ballonnistes de la Seine, 17, boulevard Bonne-Nouvelle à Paris (2e), première année, n° 1, mai-juin 1934, n° 2, juillet août 1934.

Xavier Lejeune, *Aspects médicaux-sportifs du ballon au poing, sport traditionnel picard, thèse pour le doctorat en médecine présentée et soutenue publiquement le 19 novembre 1990,* 179 pages + 23 pages d'annexes non numérotées.

Bulletin fédéral de la FFBP, numéros annuels de 1982 à 1995.

Revue nationale d'information de la FFBP, 1990, comportant, en particulier, l'historique, la réglementation et des palmarès du ballon au poing, 41 pages.

Ballon au poing Picardie, brochure produite par la Direction départementale de la Jeunesse et des sports de la Somme et l'association des Francs Picards, 16 p., (1991 ?).

6. Longue paume

Société des paumistes d'Amiens, statuts constitutifs, règlements, règles du jeu de longue paume, sociétaires, etc., Amiens 1858, 58 pages.

Edmond Collin, *Petit manuel de la longue paume,* Paris 1891, Ch. Delagrave.

Revue *La vie au grand air,* n° 202 du 26 juillet 1902, pages 503 et 504, « La longue paume », par Maurice Michel.

Les sports modernes illustrés, Paris non daté (vers 1905), Larousse, pages 248 à 252, chapitre sur la longue paume par Ch. Gondouin.

Revue *Notre Picardie,* n° 2 du 1er août 1906, « La longue paume », par A. Camus.

Tennis, hockey, paumes, balles et boules, Paris non daté (1913), collection « Sports bibliothèque », éditions Pierre Lafitte et Cie, partie longue paume traitée par Maurice Michel, pages 237 à 307.

Revue septentrionale, année 1930, pages 84 à 88, article de Gabriel Raynal sur les sports picards et plus spécialement sur la longue paume.

Union des sociétés de longue paume de l'Oise, Statuts, code et règlement, 1935, 18 pages.

La longue paume à l'exposition internationale de Paris, 1937, Cassel Ham, rapports de Maurice Michel, Louis Buffard, Pierre Barnabé, Pierre Dumontier, Edgar Loriot et André Guerbignot, 27 pages.

Caquet Maxime, *Le vieil aigle, poème dédié à M.-G. Raynal et aux membres de la Société de longue paume de Paris,* 1943, 21 pages.

Union des sociétés de longue paume de Picardie, statuts, code et règlement, 1946, Ham, Cassel, 16 pages.

Encyclopédie générale des sports et sociétés sportives de France, Paris 1947, Les Éditions artistiques et documentaires, pages 483 à 488 consacrées à la longue paume dont origines et caractéristiques, par Louis-Pierre Buffard et pages 611 à 617 au jeu de paume dont les antécédents du jeu de paume, par Fernand Huvenoit.

Revue *La Picardie,* n° 7, 1948, « Les jeux de chez nous : la longue paume », par Georges Mallet.

Initiation au jeu de longue paume, Ham, 1962, Imprimerie Cassel, brochure de Raymond Péchon, 8 pages.

Raymond Péchon, *Longue paume, amour d'enfance,* non daté (1974), 217 pages.

Sport de France, 1971, éditions SPEI, partie longue paume (3 pages) rédigée par Pierre Buffard.

Annuaire documentaire de la fédération française de longue paume 1928-1929, 286 pages (cet annuaire a été suivi des opuscules de classement des joueurs publiés chaque année au début de la saison).

Bulletins de la FFLP, *La longue paume* :

– numéro 1, juin 1939, 20 pages ;

– numéro 2, décembre 1947, spécial 1939-1947, 44 pages ;

– numéro 3, mai 1949, 24 pages.

Nouvelle série sous forme de journaux trimestriels 4 ou 2 pages, vingt-quatre numéros parus d'avril 1951 au 4e trimestre 1959,

Nouvelle série sous forme de brochures ronéotypées, sept numéros parus d'août-septembre 1976 à février 1982.

Revue officielle de la FFLP, 7 numéros (de mai 1984 à juin-juillet 1991).

Bulletin officiel de la FFLP *Longue paume Infos,* du numéro 1 (mai 1993) au numéro 15 (août 1995).

Longue paume, manuel pratique, FFLP, 1994. Présentation succincte de la longue paume et de ses règles essentielles par Marcel Lazure, 8 pages.

Longue paume Picardie, brochure produite par la Direction départementale de la Jeunesse et des sports de la Somme et l'association des Francs Picards, 16 p., (1992 ?).

7. Courte et longue paume

De Garsault, *Art du paumier-raquetier,* Paris 1767, 34 pages et 5 planches, (cet ouvrage a été reproduit dans la *Grande Encyclopédie de Diderot et d'Alembert*).

Éditions Fournier et Eugène Chapus, *Le jeu de paume, son histoire, sa description,* Paris 1862, Didier et Cie, 71 pages.

M. Bajot, *Éloge de la paume et.de ses avantages,* Paris 1854, Firmin-Didot frères, 4e édition, 255 pages.

A. de Luze, *La magnifique histoire du jeu de paume,* Bordeaux 1933, Delmas, 415 pages. Bel ouvrage bien documenté et abondamment illustré. À regretter, cependant que dans sa revue des jeux de province l'auteur passe sous silence les salles picardes, qui bien que peu nombreuses ont néanmoins existé.

Jeux et sports dans l'histoire, Actes du 116e congrès national des sociétés savantes, Chambéry 1991, Paris 192, Editions du CTHS, tome II, pages 9 à 25 : Jacqueline Boucher, « Le jeu de paume et la noblesse française aux XVIe et XVIIe siècles » pages 27 à 38 : Elisabeth Delmas, « Le jeu de paume à Paris du XVIe au XVIIIe siècle ».

Sport histoire, revue internationale des sports et des jeux, Privat 1988, numéro 1, Jean-Michel Mehl, « Le jeu de paume, un élément de la sociabilité aristocratique à la fin du Moyen Âge et au début de la Renaissance, » pages 19 à 30.

« Jeux et sports, permanences et ruptures », *Les cahiers de la société française d'histoire du sport, journées de Bordeaux des 9 et 10 novembre 1990,* n° 1, Jean-Michel mehl, « L'itinéraire cahoteux du jeu de paume », pages 1 à 11.

8. Autres jeux sphéristiques

Jean Etchepare, *Quelques remarques sur le joueur de pelote, thèse pour le Doctorat en médecine présentée et soutenue le 11 juillet 1901,* Bordeaux 1901, imprimerie Y. Cadoret, 99 pages.

Adolphe Jaureguy, *Pelote basque,* Collection « Tous les Sports », 1944, Éditions Susse, 159 pages.

Max Rouquette, *Le jeu de la balle au tambourin,* Toulouse et Paris 1948, Institut d'Études Occitanes, 64 pages.

A. Tournier, *La pelote basque, ses jeux,* Bayonne 1958, Éditions du Musée Basque,.

Julien Desées, *Les jeux sportifs de pelote-paume en Belgique du XIVe au XIXe siècle, aperçus historiques, récits anecdotiques, évolutions,* Bruxelles 1967, Édition Imprimerie du Centenaire, 206 pages.

Julien Desées, *Petite chronique illustrée des jeux de balle belges pendant les années de guerre 1914-1918,* Bruxelles 1971, imprimerie du Centenaire, 120 pages.

Luigi Mussi, Rémo Gianuzzi et Augusto Manzo, *100 anni di pallone elastico,* non daté (vers 1970) *Périodici édizioni paoline,* (histoire des jeux de ballon et des sports sphéristiques en langue italienne), 281 pages.

Louis Toulet (Eskutik), *La pelote basque, Histoire, technique et pratique,* 1979, Éditions de Vecchi, 190 pages.

Max Rouquette, *Le livre du tambourin, un grand sport international en plein essor,* CRDP de Montpellier, 1985, 132 pages.

Table des matières

Avant-propos 7

Origines des jeux de balle 9
- La balle commune 9
- La phaeninde 10
- Distinctions entre les deux principales familles des jeux de balle 10
- Comparaison synoptique entre les deux familles 11

Jeux dérivant de la balle commune 13
- La soule 13
- Football et rugby 14
- Déclin de la soule. Maintien à Tricot (Oise) 15
- Une partie de choule à Rollot à la fin du siècle dernier 17

Jeux dérivant de la phaeninde 19
- Expansion de la phaeninde 19
- Les jeux de paume en France 20
- Apparition de la raquette 22
- La courte paume 22
- La France paumiste. Apogée des jeux 24
- Déclin des exercices physiques en France 27
- Apparition des sports anglais 27

Dispositions et règles fondamentales communes aux quatre jeux de balle et ballon picards 31
- Terrains 31
- Caractéristique du jeu 32
- Principe du gagne terrain 37
- Façon de compter les points 37
- Règle des avantages 38
- Début des parties (première balle) 38
- Marque et arbitrage 39

Différences principales entre les jeux 41
Restrictions apportées à la longueur des terrains, « délimitation » ou « rapport » 41
Genre de parties 42

La balle à la main 43
Matériel 43
Terrains 43
Équipes 44
Déroulement du jeu 45
Fautes particulières au jeu de balle à la main 45
Chasses 46
Arbitrage 46
Compétitions 46
Prix 46
Structures et effectifs 47
Extraits du palmarès 48

La balle au tamis 49
Matériel 50
Terrains 51
Équipes 51
Déroulement du jeu 52
Fautes particulières à la balle au tamis 52
Chasses 53
Arbitrage 53
Évolution et ruptures 53
Extraits du palmarès 54
Prix 56

Le ballon au poing 59
Matériel 60
Terrains 61
Équipes 61
Déroulement du jeu 62
Fautes particulières au ballon au poing 62
Arbitrage 63
Compétitions 63
Prix 64
Structures et effectifs 64
Le palmarès du championnat de France 66

La longue paume 71
Matériel 71
Terrains 61
Parties terrées, équipes et déroulement du jeu 75

Parties enlevées, équipes et déroulement du jeu 76
Fautes particulières à la longue paume 78
Arbitrage 79
Compétitions 80
Classement en fonction de la valeur 80
Participation des équipes aux compétitions 80
Prix 81
Structures et effectifs 81
Extraits du palmarès 82
Les féminines 85

Présence permanente des jeux de balle en Picardie 89

Coup d'œil sur les jeux longs de paume ou assimilés pratiqués hors de la Picardie 89
Balle pelote belge 93
Jeu de paume de l'Avesnois et du Valenciennois 94
Jeu de balle néerlandais *Kats Bonds* (jeu frison) 94
Balle au tambourin et palla tamburella 94
Pallone elastico 95
Pelote basque (Rebot) 95
Jeu de pelote au long espagnol (*pilota all long*) 96

Relations paumistes internationales 99

Glossaire 101
Marque et annonces du marqueur 104

Quelques expressions proverbiales ou populaires provenant des jeux de paume 105

En guise de conclusion 107
Le déclin des jeux de balle et ballon 107
Des règles du jeu d'une remarquable pérennité 108

Bibliographie 111

Les jeux de balle et ballon picards

La longue paume, la balle à la main, la balle au tamis, le ballon au poing, dont il est question dans ce livre, ont pour particularité de n'être pas d'origine picarde.

Pourtant, d'où vient que ces jeux de balle sont qualifiés de « picards » et même, fréquemment, de « typiquement picards » ?

C'est sans doute que les Picards ont su rester fidèles, plus que d'autres, à la pratique de ces différents jeux de balle et ballon français traditionnels, faisant ainsi de la Picardie la terre d'élection de ces jeux « longs » dérivant de la sphéristique des Grecs.

Les jeux de balle et ballon picards a été publié pour la première fois en 1981. Depuis, la pratique de ces jeux a lentement continué à décliner. La méconnaissance du public et le désintérêt des médias vis-à-vis de ces sports en sont sûrement les causes principales.

Cependant, il est tout à fait remarquable de constater que les règles des jeux de paume ou assimilés, transmises oralement jusqu'à la fin du siècle dernier, sont encore appliquées dans la plupart des jeux traditionnels existant de nos jours. Cette pérennité s'explique avant tout par leur degré de perfection qu'aucun autre sport de balle ou de ballon n'a encore jamais atteint.

Marcel Lazure, qui a actualisé le texte de la première édition, met à la disposition du public l'essentiel de ce qui constitue une part du patrimoine sportif picard. Il met enfin l'accent sur la nécessité de sauver ces jeux de balle et ballon, sports authentiques, avant qu'ils ne disparaissent complètement.

Illustration de couverture : Isabelle Wr:llez, étudiante en deuxième année de la section de technicien supérieur « Expression visuelle. Image de communication » du lycée Louis-Thuillier à Amiens.

70 FF

800B5126

ISBN 2-86615-158-5